כולל
מוסף טיפים

91

המגזין לבידור אינטראקטיבי

המחיר: 24.- ש"ח כולל מע"מ * באילת: 20.50 ש"ח

חדשות
אינטרנט
משחקים

DIABLO II

חדש!
"טרזן"

בקיץ כולם באים ל-
בית חלומותי
ממלכת הילדים בגבעת ברנר

8000 מ"ר של מתקנים
ושעשועים, בשטחי חוץ מוצלים
ובאולמות ממוזגים

המון שפריצים
חדשים!

ים במים

פארק שעשועי המים הראשון בישראל
נכנסים יבשים ויוצאים... מחייכים!

שפע פעילויות גם בחוץ, גם בפנים
וגם לקטנטנים!

בחודשי הקיץ מסיבות דיסקו מים
רטובות ועליזות

כדאי!

מסיבות ימי הולדת, ארועים
לקבוצות ומסיבות כמו שיודעים רק
בממלכת הילדים!



ממלכת הילדים בגבעת ברנר פתוח 10:00-18:00 טל. 08-9443338/9

נסיעה קצרה-בילוי אדיר!

מרכז שעשועי מים לילדים

חדש!
Sony Playstation

SANITY



ANACHRONOX

VAGARANT STORY





PERFECT DARK

אהלן חבר'ה

באמצע הקיץ, הדבר הכי נורמלי לעשות זה לשבת בחדר ממוזג היטב, מול המחשב ולשחק. טוב, אפשר להתפשר על גלישה באינטרנט.

זו הסיבה, שהגליון הנוכחי מורכב בעיקר מהמון סקירות משחקים וגם מהמון כתובות אינטרנט. בכתובות אלו תמצאו גרסאות הדגמה של משחקים, קטעי וידיאו, תמונות, קובצי קול ועוד דברים של כיף.

חשוב לומר, שהכל חוקי לחלוטין! אנחנו לא מפנים אתכם לכתובות בהן ישנם העתקים לא חוקיים של תוכנה!

לדעתנו, פריקים אמיתיים לא טיפשים. הם מבינים היטב, שהעתקת משחקים גורמת לנזקים נוראיים ליצרניות משחקי המחשב. למשל, החודש פורסמו הדוחות הכלכליים של חברות רבות בעולם. חברות רבות נמצאות בהפסדי ענק. ישנן חברות מפוארות המחפשות קונה.

לא הכל נגרם בגלל העתקות לא חוקיות. אבל הרבה נזק נגרם לחברות אלו. למשל החודש נתפסו על־ידי המכס אלפי משחקים מועתקים לפלייסטיישן. אילו משחקים אלו היו מגיעים לחנויות היה נגרם נזק של מאות אלפי שקלים!

לפני שאתם ממהרים לצרוב משחק, תחשבו שוב: האם אתם רוצים עוד משחקים חדשים? מי שצורב מונע פיתוח של משחקים חדשים! יש לכם דעה בנושא?

כתבו אליי.

rami@freak.co.il

רמי

קבועים

פריק המגזין לבידור ביתי ממוחשב

מו"ל: כתבי עת מובחרים בע"מ
עורך ראשי: רמי שיר
יועץ מקצועי: עופר אלוני
משתתפים קבועים: אבי בן־נון, עמית זהר, יואב גורדון, מארק רוזנמן
משחקים קבוע: אבנר, אלעד, אמיר, ביני, גיל, יוני, מאור, מיקי, עומר, עמית, צחי, רועי, שי
עורכת לשונית: אורלי לקר
גרפיקה: נירה אלווד
שיווק: סיגל שמש
סדר: עליזה אור
כתובת המערכת: עקיבא איגר 8, ת"א
מען למכתבים: ת"ד 28110 ת"א 61280

מחלקת מודעות: טל. 03-6873635
מחלקת מנויים: טל. 03-6874267
מחלקת שיווק: טל. 03-6873635
פקס: 03-5373906
דפוס: אופסט "אצבעוני"
הפצה לחנויות: "גד", טל. 03-6877056
דמי מנוי לשנה: -.288 ש"ח כולל מע"מ.

פריק - שנה ז' • גליון 91
ISSN 0792-9145

כבר 3 מיליון

3 מיליון: בדיוק לפני חמישה חודשים יצא הפלייסטיישן 2 ביפן וכבר נמכרו שם כשלושה מיליון מכשירים. קֶן קוּטָרְגִי, מסוני מסר, שהמכשיר הראשון הגיע למספר כזה של מכשירים רק אחרי שנה וחצי!

מתאחר: הפלייסטיישן 2 היה אמור לנחות באירופה ובישראל בסוף חודש אוקטובר הקרוב. בינתיים ישנן שמועות, שהמכשיר יגיע רק לקראת חודש נובמבר. בארץ קיימת בעיה של הגדרת המכשיר במכס. ההגדרה היא ממש קריטית כי עשויה להשפיע באופן מאוד משמעותי על המחיר.

באולמות: סוני מפתחת גרסה מיוחדת של הפלייסטיישן 2 עבור אולמות הוידיאו.

איקס־בוקס

1000: למעלה מאלף חברות משחקים קיבלו לידיהן את ערכת הפיתוח של האיקס־בוקס. הערכה מאפשרת ליצרניות המשחקים לפתח את המשחקים ולבדוק אותן למרות שלאף אחד עדיין אין מכשיר פועל. הערכה מבוססת על מעבדי פנטיום קיימים. **רובי באך**, מנהל פיתוח המשחקים של מיקרוסופט אמר, שבזכות החלוקה המוקדמת של הערכות הוא מקווה שבעוד כשנה, כאשר האיקס בוקס ייצא לשוק, הוא יוקף במבחר גדול של משחקים איכותיים.

חצי מיליארד: חצי מיליארד דולר! על המספר הזה צריך לחזור כמה פעמים טובות ובמיוחד כאשר מדובר בתקציב הפרסום של האיקס בוקס. לדברי רובי באך, זהו תקציב הפרסום הגדול ביותר שמיקרוסופט השקיעה אי־פעם. הסכום האדיר הזה, השווה בערך לשני מיליארד שקלים, ישולם לעיתונים, לתחנות רדיו, תחנות טלוויזיה, לאתרי אינטרנט ועוד, כדי שהם יפרסמו את המכשיר במשך שנה וחצי!

עדיין סודי: מיקרוסופט עוד לא מתכננת לחשוף את האיקס־בוקס. לאחרונה היו המון שמועות, שהחברה מתכננת לחשוף את המכשיר בתערוכת המשחקים הקרובה של טוקיו. דובר מיקרוסופט אמר, "בינתיים אין לנו שום תוכניות להציג את המכשיר בשום תערוכה שבעולם."

זיופים: וכמעט באותו הקשר. לאחרונה ניתן למצוא באינטרנט הרבה תמונות של מכשירים. כולם טוענים שמדובר בחשיפה ראשונה ובלעדית של האיקס־בוקס. דובר מיקרוסופט אמר: "לא דובים ולא יער. הכל ציורים ותמונות מפוברקות."

לארה בלונדון



הצוות של סרט הקולנוע "טומב ריידר" נמצא כעת בסביבות העיר לונדון. הצוות החל לצלם את סרט הקולנוע החדש בכיכובה של אנג'לינה ג'ולי המקסימה. בהמשך הצוות צפוי לנדוד לאיסלנד ולקמבודיה. אגב, מפיקי הסרט כבר חושבים על שני סרטים נוספים בכיכובה של לארה!



נינטנדו נלחמת בפורנוגרפיה

נינטנדו מאוד לא מרוצה כאשר לוקחים דמויות של משחקים והופכים אותם לחלק מתעשיית סרטי מין באינטרנט. לכן נינטנדו החליטה להשתמש בשירותים של חברת Cyveillance, שתפקח עין על מיליארדי עמודי אינטרנט במיליוני אתרים ותחפש את תמונות התועבה. כל אתר בו יעשה שימוש לרעה בדמויות של נינטנדו יועמד לדין.

הכדורגלנים נגד המשחקים

שחקני כדורגל מפורסמים וקבוצות צמרת מליגות אירופה הגישו תביעות משפטיות נגד היצרניות של משחקי הכדורגל ובהם פיפ"א, יורו 2000 ואחרים. קבוצת הפאר הסקוטית גלזגו ריינג'רס, הקבוצה ההולנדית פיינורד והקבוצה האיטלקית ויסנצ'ה טוענת, שמפתחי המשחקים לא קיבלו את אישור להשתמש בשם הקבוצה, בתלבושות ובדמויות השחקנים.

בבלגיה מתנהל משפט תביעה ענק. התובעים דורשי פיצויים בגובה של כשניים וחצי מיליון דולר על השימוש בשמות של השחקנים, בדיוקנאות שלהם ואפילו התנועות הגוף שלהם. יצרניות המשחקים טוענות, שכל המשחקים פותחו בהסכמים מיוחדים עם ארגוני הספורט ובהם פיפ"א.

לא ללכלך!

סגה מזהירה את השחקנים של המשחק החדש Jet Grind Radio לא לצייר על קירות, על גשרים, על בתים, על מבני ציבור ועוד. סגה יוצאת במסע הסברה בו היא מסבירה שמשחק מחשב הוא דבר אחד והתפרעות ומעשי ונדליזם הם דבר שני. סגה מטיפה נגד ציור כתובות גרפיטי, שהן חלק בלתי נפרד מהמשחק החדש שלה לדרימקאסט.

די לאלימות!!!

ליברמן: ג'וזף ליברמן, הסנטור היהודי שנבחר על־ידי אָל גוֹר להיות המועמד לסגן נשיא ארצות הברית ידוע בזכות... המאבק האדיר שהוא מנהל נגד האלימות במשחקי מחשב, בקולנוע ובטלוויזיה.

אינדיאינה: בעיר אינדיאנפוליס מותר לערוף ראשים, לבתר איברי גוף ולבצע עוד מעשי זוועה. הכל כאשר מדובר במשחקי וידיאו. אבל... לפי חוקי העיר חדשים, על כל משחק אלים תודבק מדבקה "למבוגרים בלבד". מכונה כזו תמצא במרחק של שלושה מטרים לפחות ממשחקים המיועדים גם לילדים. בפתח אולמות הוידיאו יתלה וילון, שיסתיר את הנעשה בפנים כדי לא לפתות ילדים קטנים להיכנס. הכניסה לילדים רק בליווי מבוגר!

קולומביה הבריטית: במחוז הקָנָדִי הועברו חוקים המחייבים סימון משחקי מחשב אלימים. דובר המחוז אמר, שהכוונה לא לאסור ולצנזר משחקים, אלא להביא למודעות הציבור את רמת החינוך לשפיכות־דמים המלווה את המשחקים.

Liberty Emulator

אמולטור לגיים־בוי

וגם זה כבר הגיע! אמולטור מיוחד המאפשר למכשירי הפאלם־פיילוט להריץ את משחקי הגיים־בוי! נשמע מעניין? רוצים להוריד את גרסת ההדגמה? פשוט תגלשו ותיהנו.

www.gambitstudios.com



מצעד הלהיטים

מי היו עשרת משחקי הפי.סי. הכי פופולאריים בחודש שעבר?

1 Diablo II
2 The Sims
3 Who Wants To Be A Millionaire: 2nd Edition
4 Roller Coaster Tycoon
5 Starcraft
6 Icewind Dale
7 Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
8 SimCity Unlimited 3000
9 Sim Mania Pack
10 Age Of Empires II: Age of Kings

מהם עשרת המשחקים הכי פופולאריים של הנינטנדו 64? לפניכם התשובה לפי דרוג כלל עולמי הנכון לחודש יולי האחרון!

1 Kirby: The Crystal Shards
2 Perfect Dark
3 Tony Hawk's Pro Skater
4 Pokemon Stadium
5 Star Wars Episode 1: Racer
6 Excitebike 64
7 Jet Force Gemini
8 Mario Party 2
9 StarCraft 64
10 Mario Kart 64

ומהם המשחקים החמים ביותר כיום ביפן?

1 Final Fantasy IX - פלייסטיישן
2 Jikkyu Powerful Pro Baseball 7 - פלייסטיישן 2
3 Boku no Natsuyasumi (בעברית: חופשת הקיץ שלי) - פלייסטיישן
4 Persona 2: Eternal Punishment - פלייסטיישן
5 Perfect Dark - נינטנדו 64
6 Dance Dance Revolution 3rd Mix - פלייסטיישן
7 Gundam Giren's Ambition - פלייסטיישן
8 Pocket Digimon World - פלייסטיישן
9 Minna no Golf 2 - פלייסטיישן
10 Jet Set Radio - דרימקאסט

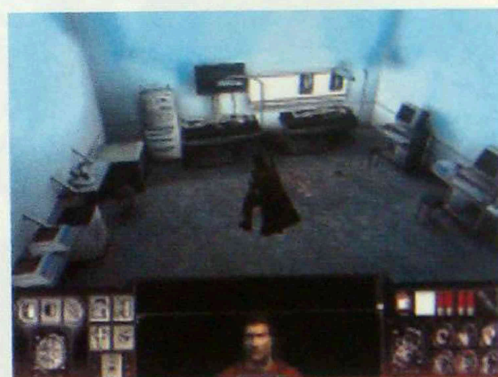
נינטנדו רק שלישית

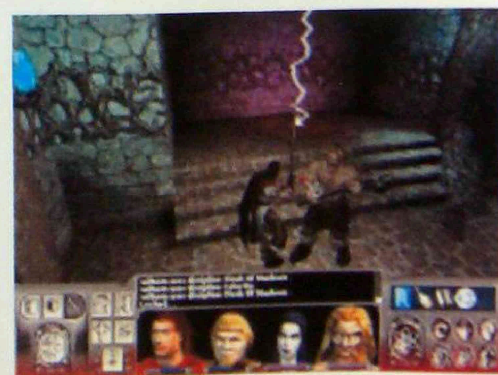
פעם נינטנדו שלטה בתעשיית משחקי הטלוויזיה. השם של נינטנדו נחשב לסמל מותג. כיום המצב של נינטנדו נחלש בעקבות החדירה החזקה של סגה וסוני לשוק העולמי. מחקר שנערך ביפן נראה, שבמקום הראשון נמצאת סוני, בשני דווקא סגה ורק במקום השלישי נמצאת נינטנדו!

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

כל כמה זמן מגיע משחק שמצליח לעורר גל של ציפיות בקרב חובבי הז'אנר אליו הוא משתייך במשך חודשים ארוכים.



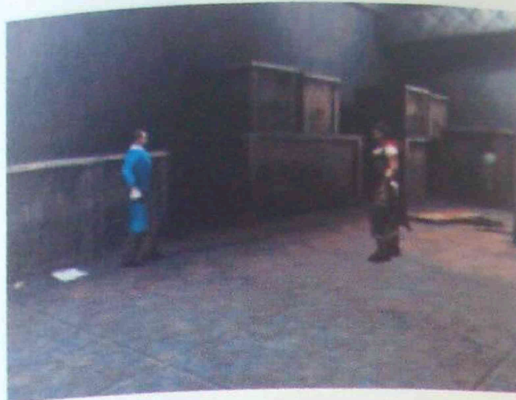




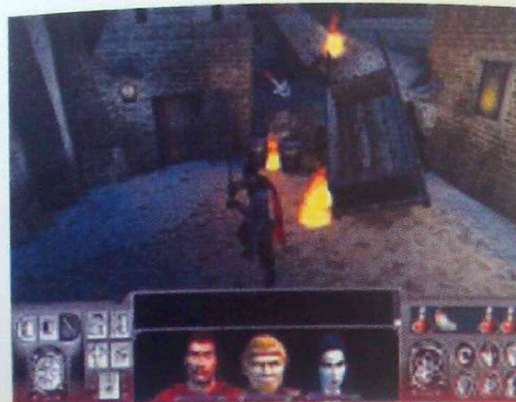
Vampire: The Masquerade הוא משחק שכזה. ההתבססות שלו על משחק הנייר והעט הותיק שימש כמאיץ להתפשטות השמועה שהנה עומד להגיע משחק חדש אשר צפוי להציב רף חדש עבור משחקי תפקידים. כעת מגיעה אלינו סוף סוף הגירסה הסופית של המשחק והשאלה הנשאלת היא האם אכן מדובר במשחק מהפכני כל־כך? התשובה, כמו תמיד, מעט מורכבת.

הרושם הראשוני ש־Vampire מותיר הוא של משחק מבריק עם רמה ויזואלית שטרם נראתה כמותה במשחק תפקידים כלשהו. המשחק משוחק מפרספקטיבה של מבט שלישי, כשהמצלמה ממוקמת קרוב מאחורי וקצת מעל לדמות הראשית. סביבות המשחק התלת מימדיות נראות ריאליסטיות מאוד, בעיקר בזכות השימוש בטקסטורות המפורטות וכן באפקטים עדינים של תאורה והמשחק מהווה חגיגה לעיניים, מתחילתו ועד סופו.

המשחק מתמקד בדמותו של קריסטוף רומואלד, אביר צלבני שנפצע קשה בקרבות במזרח אירופה, במאה ה־12 ומוצא את עצמו חובר לכת של ערפדים. בתקופה הקצרה שלו בתור בר־תמותה, צפוי קריסטוף לפגוש ולפתח אהבה אסורה כלפי נזירה בשם אנזקה. מאוחר יותר, כשיהפוך לערפד, תשמש אנזקה כתזכורת לכל מה שאיבד וכאחד הכוחות המניעים שמאחורי הסיפור. המשחק עוקב אחר







מסעותיו של קריסטוף דרך פראג וונציה ומאוחר יותר אחר המעבר שלו לתקופה המודרנית, עם ביקורים בלונדון וניו־יורק. אולם, למרות ההימצאות של חומר גלם נפלא ליצירת עלילה מרתקת ומעמיקה, Vampire פשוט לא מצליח לעשות זאת. אין לנו ספק שהקונפליקט הפנימי של קריסטוף בין הקיום שלו כערפד לבין החינוך הדתי המסורתי שלו, היה משמש ליצירת משהו מיוחד במינו אם מאחורי המשחק הייתה עומדת חברה כמו Square, אולם לרוע המזל קטעי הדיאלוגים כאן נראים מאולצים ונכשלים בהענקת העומק לו ראויות הדמויות השונות.

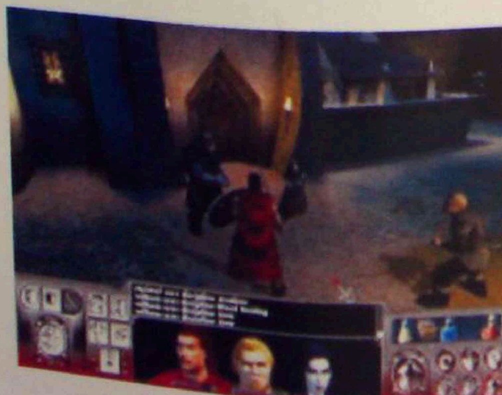
הדבר מותיר משחק פעולה ליניארי, המתמקד בסיור באזורים שונים, חיסול של כל מה שזז, והגעה לסיום השלב, להתמודדות הסופית עם הבוס של האזור.

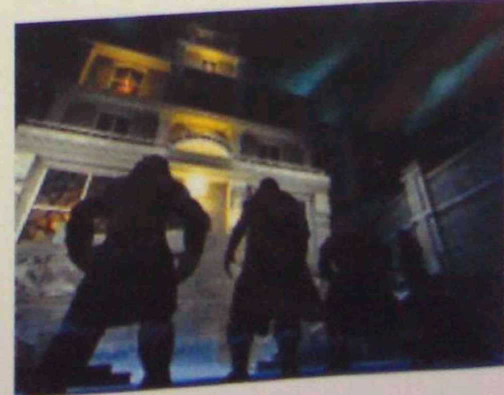
אם יש עוד דמויות בחבורה שלכם, הן תעזורנה לתקוף את האויבים השונים, אולם בכך באה לידי ביטוי בעיה נוספת של המשחק. נראה שהשטחיות העלילתית שמאפיינת את הדמויות, השפיעה גם על רמת האינטליגנציה המלאכותית שלהן - רק כך ניתן להסביר את הנוהג שלהן לעצור לנוכח כל דבר העומד בדרכן. זה הופך את הקרבות במשחק לתהליך מעייף ומתיש - לשחקנים אין סיכוי לצאת לבד מול חבורה של אויבים והדבר מותיר בפניהם שתי אופציות, מעצבנות באותה מידה - לבלות זמן רב מדי בהנחיית הדמויות השונות בחבורה שלהם, על מנת להציבם במבנה התקפי מניח את הדעת, או לבלות זמן רב מדי בפיתוי של אויב אחד או שניים בכל פעם, על מנת להפרידם.

האינטליגנציה המלאכותית הנמוכה מאפיינת גם את דמויות האויבים במשחק והתוצאה היא מידה רבה של אקראיות בקרבות השונים

Vampire מספק מצב מרובה משתתפים דרך מערכת שאפתנית של בניית־סיפורים והיא בעקרון מאפשרת לשחקן אחד לערוך מניפולציות בעולם המשחק, בזמן אמת, על־מנת להציב אתגרים ותגמולים שונים בפני השחקנים האחרים שמשחקים. הרעיון הוא גאוני, אך לא נראה יעיל במיוחד, בעיקר לנוכח הרמה הנמוכה של הסיפור מצב המשחק לשחקן יחיד. מספר המודלים של הדמויות והאפשרויות שזמינות לשליט המבוך במצב זה נמוך מדי ובנוסף לכך המערכת כולה מורכבת ודורשת מחויבות רבה, דבר שללא ספק ירתיע שחקנים רבים.

חבל לראות משחק עם כל־כך הרבה פוטנציאל לא ממומש. הרמה הויזואלית של Vampire היא ללא מתחרים, אבל הפגמים הרבים מבחינת השחיקות והעלילה השטחית הופכים אותו למשחק פעולה־תפקידים בינוני, במקרה הטוב.





המשחק: Vampire: The Masquerade
המכשיר: פי.סי.
שיחק: עופר

גרפיקה - 96%
ההתקנה המינימלית של למעלה מ־700 מגהבייט משמשת ללא ספק לאחסון המספר העצום של הטקסטורות המפורטות אשר עוזרות להפוך את Vampire ליצירת מופת אמנותית.

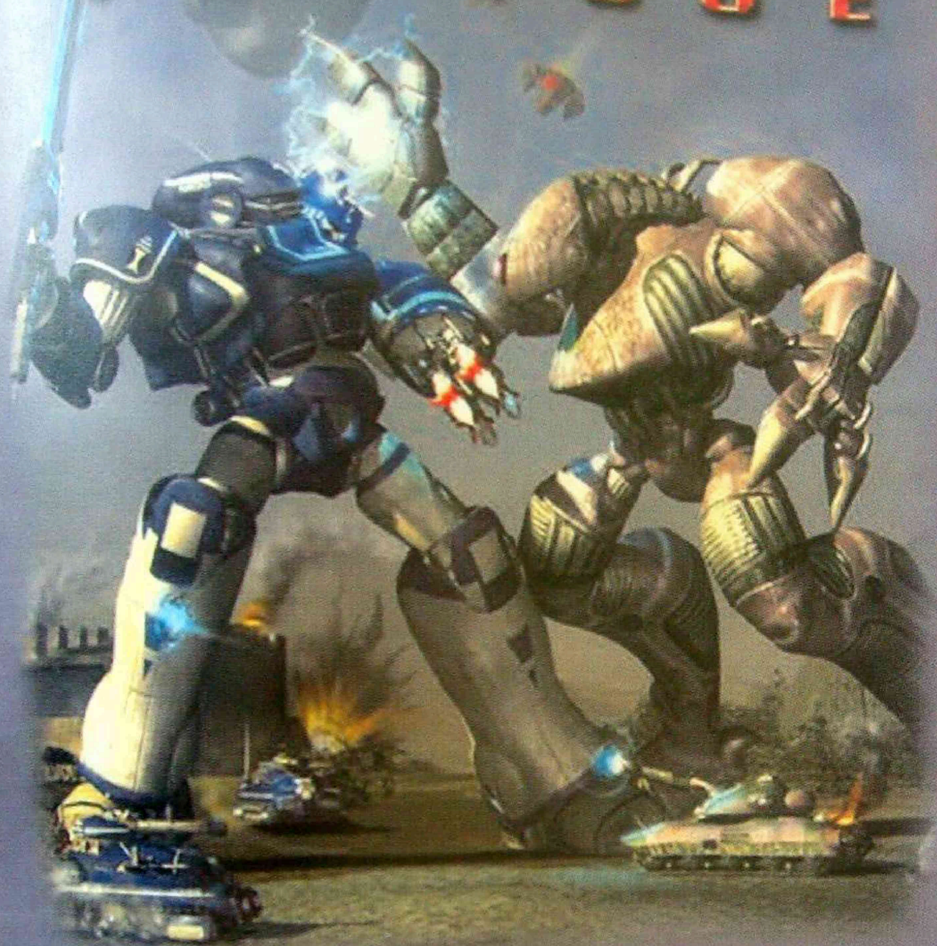
צליל - 77%
לא עומד בסטנדרטים הגבוהים של הגרפיקה וחבל!

רמת־משחק - 55%
את מערכת הקרבות ניתן לסכם בסימון של האויב באמצעות הסמן ולחיצה חוזרת ונשנית על כפתור העכבר עד לחיסולו. נכון שיש כאן קצת מעבר לכך, עם קסמים שונים שמשפיעים בצורה שונה על הדמויות שבחבורה שלכם ועל האויבים השונים, אך בפועל מצאנו שרק לחלק קטן מן היכולות הללו יש שימוש מעשי.

אורך־חיים - 65%
רמת הקושי תלויה בגחמות של הדמויות שבחבורה שלכם ובאלה של האויבים וקשה להעריך מראש את האתגר הצפוי לכם מכל קרב. מאחר והמשחק מפזר נקודות שמירה במרחק רב מדי זו מזו, שחקנים ימצאו את עצמם פעמים רבות מתים באופן בלתי־צפוי, לאחר שבילו פרק זמן ארוך מול המסך, מבלי שתינתן להם האפשרות לשמור את ההתקדמות שלהם. הצורך לחזור כך על קטעים שלמים שוב ושוב ללא ספק יעורר תסכול בקרב שחקנים רבים.

ציון כולל - 69%
יתכן וקובץ תיקון עתידי יוכל לתת פתרון לבעיית האינטליגנציה המלאכותית של הדמויות, שאחראית ברובה לרמת השחיקות הנמוכה, אבל עד אז אנחנו פשוט לא יכולים להמליץ על המשחק הזה.

באינטרנט:
www.nihilistic.com/labor.html



הטענה הנוכחית המועלית כנגד מספר רב של משחקי אסטרטגיה בזמן אמת, שבבסיסם כולם בדיוק אותו הדבר - כלומר, חיקויים של Red Alert של חברת Westwood.

Metal Fatigue של Zono לא מנסה להתרחק מהעדר - בבסיסו הוא זהה ל־Red Alert, עם נוסחת החצוב־בנה־כבוש. אבל... הוא עדיין מצליח להציג מספר אלמנטים חדשניים.

הסיפור המעורפל משהו של Metal Fatigue עוקב אחר שלוש מדינות־תאגיד, החוברות יחדו על מנת לחקור את הטכנולוגיה של חייזרים. לכאורה החייזרים נכחדו והשאירו אחריהם שרידי רובוטים צבאיים מתקדמים. כמובן, שברגע שהעוצמה הגלומה בטכנולוגיה זו הופכת לישימה, שלוש מדינות־התאגיד (רימטק, מילאגרו וניאורופה) מחליטות לשמור אותה לעצמן והן הופכות עוינות זו לזו. שלושה אחים המסתבכים בתוך המהומה הזאת, מוצאים את עצמם נלחמים, כל אחד עבור צד אחר. אתם תזכו לשחק את המשחק דרך עיניו של כל אחד מן האחים, בשלוש המערכות השונות לשחקן יחיד.

כל זה מוסבר דרך סרטון הפתיחה של המשחק וקו העלילה מתפתח דרך קטעי הדיבור המלווים את המשימות. הנסיון להפוך את הסיפור למשהו עם מוסר השכל הינו בוטה וגלוי לעין מן הרגע הראשון, אולם למזלם של השחקנים אין בכך כדי להסיח מן השחיקות עצמה וממטרות המשימה, שלרוב אינן מתקשרות ישירות לסיפור.

מכניקת המשחק של Metal Fatigue היא זו שמבדלת אותו משאר המשחקים בסגנון: המשימות מתנהלות בשלושה רבדים שונים:

הראשון: פני השטח של הכוכב, אשר עליהם נבנה הבסיס הראשי ומתבצע ייצור החלקים הנדרשים לבניית הכוחות הלוחמים.

השני: האטמוספירה, הדורשת שימוש ביחידות בעלות יכולת ריחוף או תעופה

השלישי: התת־קרקעי, שהגישה אליו מתבצעת דרך השימוש ביחידות קידוח מיוחדות.

המעבר והקשר בין הרבדים נעשה באמצעות מעליות ענק או מעבורות־חלל ויכולה להיות חיונית להצלחה במשימה. בניית פאנלים סולריים במסלול היקפי מסביב לכוכב, למשל, יכולה לשחרר אתכם מן הצורך באיסוף משאבים קרקעיים ואילו העברת כוחות תקיפה למעברים תת־קרקעיים יכולה לשרת תנועת איגוף טקטית. חשוב להזכיר שהמעבר אל מתחת לאדמה, מוביל לכך שלא ניתן לחשוף את המפה בשלמותה וכאשר עוזבים איזור מסוים הוא מתכסה מחדש בשחור ולא ב"ערפל־קרב", כמו בשאר הרבדים.

הבדל נוסף בהשוואה למשחקי אסטרטגיה אחרים מתבטא בדרך ניהול המשאבים. קיימים כאן שניים: "כסף ומחצבים" ו"כוח אדם". כסף ומחצבים ניתן להשיג דרך בורות־לבה ניתן למצוא מעט על פני השטח, ומספר רב מתחת לפני לאדמה. משאב זה דרוש לבניית יחידות ומבנים. כוח אדם ניתן להשיג דרך בניית קומונות קטנות על פני השטח ומשאב זה דרוש כדי לאייש את הבניינים ויחידות הקרב שתייצרו.

האלמנט הבולט ביותר במשחק הוא השימוש ב"קומבוטים". אלה הם רובוטים ענקיים אשר מהווים את היחידות ההתקפיות וההגנתיות היעילות ביותר במשחק. אחד החלקים המעניינים ביותר של Metal Fatigue היכולת לבנות את הרובוטים שלכם הוא מותאמת אישית. חלקי הרובוטים השונים נבנים בצורה נפרדת ולאחר מכן מורכבים יחד בהתאם לדרישות השחקן. רוצים שלרובוט שלכם תהיה יד שמחזיקה בחרב־אור ומשגר טילים שמבצבץ לו מתוך הנעל! אין בעיה. הכל תלוי בייעוד הרובוט ובמהרה תמצאו את עצמכם מתכננים את הכלי האולטימטיבי עבור המשימות שלכם (רובוט "קמיקזה", ממוגן היטב, עם משגרי טילים רבי עוצמה, למשימת השמדה של מבנה ספציפי, בלב בסיס אויב).

ניתן גם לחלץ חלקי רובוטים משדה הקרב, לשאת אותם חזרה לבסיס ולחקור אותם (במידה ומדובר בחלקי אוייב) על מנת שתוכלו לייצר חלקים דומים בעצמכם, או לחלופין לשלב אותם אל תוך הרובוטים הקיימים שלכם. איסוף חלקי רובוטים במהלך, או לאחר, הקרבות הוא צעד אסטרטגי חכם, שמאפשר להשלים את האבידות שלכם, מבלי להצטרך להמתין לייצור של חלקים חדשים.

תהליך המחקר של חלקים חדשים נערך לרוב בין משימות, כמו גם תהליך שיפור היכולות של מפקדי הרובוטים, אותו ניתן לבצע דרך שימוש בנקודות אותם צברתם, בעקבות השלמה מוצלחת של מטלות משימה שונות. זה מוסיף אלמנט קל של משחק־תפקידים, שיגרום לשחקנים להשקיע מאמץ רב יותר בשימור המפקדים הטובים וציודם בכלי־נשק ובשריון המתקדמים ביותר. כשאחד הרובוטים מושמד בקרב, למפקדים שלכם עדיין יהיה סיכוי לשרוד, הודות לכיסא המפלט. אולם, עדיין יהא עליהם

המשחק: Metal Fatigue
המכשיר: פי.סי
שיחק: עופר

גרפיקה - 87%

החלק השנוי ביותר במחלוקת. מצד אחד סביבות המשחק נראות מפורטות להפליא, עם הריסות, פיסות מתכת, צמחיה ואפקטים יפים של מזג אוויר, אך מצד שני המודלים של המבנים והיחידות השונות נראים פשטניים מדי (דמיינו קופסת קורנפלקס עם מאוורר גדול בחלקה העליון, בתור מפעל לייצור לג'יפים). קטעי האנימציה שלהם מאכזבים והפיצוצים קטנים ומכוערים. יוצאים מן הכלל הם הקומבוטים, עם הרבה פירוט, ברק מתכתי סקסי ועיצוב בנוסח האנימה היפני. האנימציה של מפלצות המתכת מוצלחת למדי - הן זזות בצורה דינמית ומבצעות תמרוני קרב מגוונים, כמו התכופפויות והתחמקויות ממכות חרב. זה מוכיח שבין מפתחי המשחק נמנו גם אנימטורים לא רעים, אבל הם פשוט התעצלו בעיצוב רוב היחידות.

צליל - 72%

החלק החלש ביותר של המשחק - המוסיקה חסרת השראה ולא תואמת את האווירה העתידנית של המשחק, רוב הדמויות אילמות וחסרות אישיות ואילו אפקטים קוליים כמעט ואין כאן וגם המעט שיש נשמע רע.

רמת־משחק - 95%

אין מה לדאוג ממורכבות יתר. לחיצה ימנית על יחידת אויב תגרום ליחידות שנבחרו לבצע התקפה (ברירת המחדל). המשחק מציג רמה גבוהה של אינטליגנציה מלאכותית. הבעיה היחידה היא הקושי של היחידות למצוא דרכי קיצור ועיקוף מסביב למכשולים שונים, אך בעיה זו קיימת בכל משחקי האסטרטגיה הקיימים.

אורך חיים - 96%

את Metal Fatigue ניתן לשחק במצב לשחקן יחיד, דרך שלוש מערכות, אחת לכל תאגיד או דרך קרבות מזדמנים נגד המחשב. כשתרגישו מוכנים מספיק תוכלו להתחבר לרשת M-player, אשר מספקת שרת מהיר חינם לרוכשי המשחק, עבור משחקים מרובי משתתפים. חבל רק שאין סוגים נוספים של מצבי משחק כמו כמו "תפוס ת'דגל", למשל.

ציון כולל - 88%

ההכללה של רובוטים ענקיים ושל מפות רב שכבתיות מצליחות להעלות את Metal Fatigue אל מעל לרמה הממוצעת של משחקי האסטרטגיה.

באינטרנט:

www.talonsoft.com/metal/fatigue



לרוץ חזרה לבסיס, מבלי שיתפסו (או ימעכו) על־ידי כוחות האוייב.

ממשק המשתמש ב־Metal Fatigue הוא קצת יותר שמרני, 75% משטח המסך מוקדש להצגת הקרבות, החלק התחתון של המסך מציג נתונים שונים בהתאם למיקום העכבר ואילו הפינה הימנית (או השמאלית, בהתאם לבחירת השחקן) מוקדשת לפאנל, שבחלקו העליון ממוקמת המפה המיניאטורית המסורתית, שמייצגת את הרובד בו נמצא השחקן. ניתן להחליף בין המפות בכל עת או אפילו לבחור להציג את כל שלוש מפות הרבדים וכך להימנע מהתקפות פתע שמקורן מתחת לאדמה.

מנגנון השליטה ביחידות עצמן מזכיר את זה המצוי ב־Dune 2. לחיצה על יחידה תגרום להופעת אפשריות שונות בפאנל השליטה,



כגון, הגנה, פטרול, רדיפה ואפילו החזרת אש.

לא מדובר כאן במשחק שמכוון לחולל מהפכה או להגדיר מחדש את הז'אנר, אלא רק מנסה לארוז מחדש סגנון קיים, בצורה שחיקה וממכרת ובתור שכזה מדובר במשחק מוצלח למדי.



ז'אנר משחקי האסטרטגיה התלת־מימדיים בזמן־אמת מתחיל להראות סימנים ראשונים של צפיפות.



עד לפני זמן קצר המשחקים מסוג זה התבססו על החדשנות הטמונה במעבר למימד השלישי. כעת עליהם להציע לשחקנים משהו מעבר לכך על מנת לתפוס את תשומת ליבם.

Dark Reign 2 מהווה את התוספת האחרונה לז'אנר המשחקים הזה והשאלה הטבעית שצריכה להישאל, היא מה המשחק האחרון של Activision יכול להציע לנו, שלא קיבלנו כבר במשחקים דומים, שיצאו במהלך התקופה האחרונה?

מבחינת סיפור הרקע, Dark Reign 2, לא מציע משהו חדשני במיוחד - בעתיד הרחוק, כוח השיטור העולמי, הידוע בשם JDA, אחראי לשמירת הסדר בערי הכיפה, שהמגורים בהם שמורים לבעלי האמצעים. משימת הדיכוי המתמשכת הזו מובילה בסופו של דבר למלחמה כוללת של כוחות השיטור, כנגד חלקים נרחבים של אוכלוסיות השוליים, המתגוררים בתנאים הקשים השוררים מחוץ לערים המוגנות ואשר ידועים גם בכינוי "המשתטחים". העלילה השבלונית יוצאת אל הפועל דרך השימוש בדמויות חסרות השראה ואלמנטים עיצוביים נדושים. אולם, למרות התרומה החשובה שיכולה להעניק עלילה עשירה לסוג זה של משחק, הרי שעדיין לא מדובר במרכיב חיוני ועל כן היינו מוכנים להתעלם מן הגנריות של הסיפור.

הפירוט הגרפי נחשף דרך מערכת גמישה של זויות צילום. המנוע התלת־מימדי המעולה מאפשר שליטה מלאה במצלמה הוירטואלית וניתן לסובב אותה ב־360 מעלות, לקרב או להרחיק אותה מהיחידות ואפילו לעבור למצב של שליטה חופשית, כמו במשחק יריות מגוף ראשון. גמישות זו מאפיינת גם את ממשק המשתמש, המאפשר ביצוע פעולות כמו הקצאה של יחידות לקבוצות או הזמנה מראש של יחידות ממתקני הייצור.

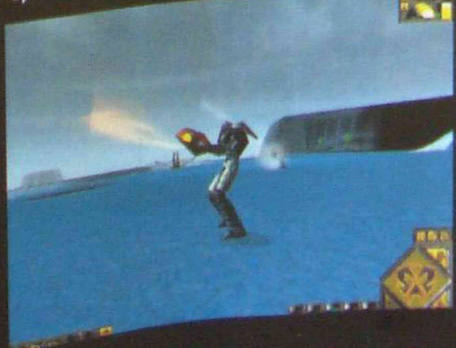
אולם, טרם נתנו מענה לשאלה ההתחלתית: האם Dark Reign 2 מביא משהו חדש? התשובה, במילה אחת, היא "לא". סגנון המשחק יהיה מוכר לכל מי ששיחק באחד ממשחקי Command & Conquer או דומיו - בנה בסיס, אסוף משאבים, בנה יחידות וצא לקרב. יש כאלה שיטענו שהם אוהבים את הנוסחה הזו וזה בהחלט לגיטימי, אבל לא יכולנו שלא לצפות לקצת יותר מהיצמדות עיקשת לשבלונה חבוטה כל־כך.

שתי מגרעות של המשחק ראויות לציון.

הבעיה הראשונה קשורה לאינטיליגנציה המלאכותית של היחידות השונות - פעמים רבות מצאנו יחידות שתעו בדרך ולא הצליחו להתמודד עם מכשולים סביבתיים פשוטים ופעמים אחרות נתקלנו במצבי־קרב, בהם רק חלק מן הכוחות הלוחמים נטלו חלק פעיל בנעשה, בעוד שהיחידות העורפיות לא טרחו למקם את עצמן מחדש. סביר להניח כי לבעיה זו תימצא פתרון, בצורת קובץ עדכון שיצא עבור המשחק בשלב מאוחר יותר.

הבעיה השניה, לעומת זאת, היא ככל הנראה בלתי־פתירה וקשורה למיני־מפה המסורתית, שמלווה משחקים מסוג זה. המפה המיניאטורית, במקרה של Dark Reign 2, היא פשוט מיניאטורית מדי. היחס בין סביבות המשחק הענקיות לשטח הפיסי של המיני־מפה על המסך פשוט גדול מדי וכתוצאה מכך, לא ניתן להשתמש בה בצורה אמינה כדי לשלוח במהירות את היחידות שלכם לאיזורי המפה השונים.

למרות המגרעות הללו, בתור מה שהוא, כלומר משחק Me-Too, שאינו מנסה לחדש. אולם אלה שמאסו בנוסחה הקבועה הזו ומחפשים מקוריות ייאלצו ככל הנראה להמתין עוד זמן מה למשחקים אחרים, כמו אולי, Sacrifice של Shiny.



המשחק: Dark Reign 2
המכשיר: פי.סי.
שיחק: עופר

גרפיקה - 93%

ההשקעה של Pandemic בפרטים הקטנים נראית לעין, כשמביטים בסביבות המשחק המגוונות, שמתאפיינות בפסגות הרים מושלגות, מדבריות צחיחים, מפלי מים ומרכזי אוכלוסין, שמלווים באפקטים מהממים של מזג אוויר ותאורה דינמית, כמו פתיתי שלג הצונחים לאיטם אל האדמה או שלטי ניאון הדולקים בצבעים בוהקים. והיכולת להעלות את הרזולוציה עד לרמה המטורפת של 1920x1600 מבטיחה שכל שחקן יוכל להגיע לאיזון אופטימלי מבחינתו, בין קצב ריענון המסך לרמת הפירוט הרצוייה.

צליל - 81%

נדוש, חסר השראה... כמו רוב המשחק.

רמת־משחק - 73%

אורך־חיים - 77%

גם מבחינת העושר במצבי משחק ואפשרויות אחרות Dark Reign 2 אינו מאכזב - שחקנים ימצאו כאן שתי מערכות לשחקן יחיד, בנות עשר משימות כל אחת, אפשרות לנהל קרבות בודדים נגד המחשב וכן סוללה שלמה של מצבים מרובי משתתפים, (כולל מצב של שיתוף פעולה), בהם ניתן לשחק דרך שירותי won.net. הוסיפו לכך את התוספות המיוחדות כמו עורך המפות, היכולת לייצא קבצים המתעדים את מהלך הקרבות או אפילו סטטיסטיקות שונות בפורמט HTML וקיבלתם משחק, שלפחות על הנייר, אמור להחזיק שחקנים צמודים למסך לאורך זמן

ציון כולל - 76%

Dark Reign 2 הוא לא משחק רע. שחקנים שמחפשים עוד חיקוי Command & Conquer, שעושה את הקפיצה למימד השלישי, יזכו כאן למענה המלא לציפיותיהם.

כתובת באינטרנט:

www.darkreign2.com

http://www.actcom.co.il





אקטקום

תקשורת אקטיבית בע"מ

ACTCOM

אינטרנט בחברה טובה

חיבור לפי שעות
או ללא הגבלות
שירות אמין
ואדיב

צלצלו כבר עכשיו
ואנשי השירות שלנו יתאימו לכם את המנוי המתאים לכם ...

@חיבור קבוע בנ"לן @ מנוי לשעות הבוקר @
@ מנוי לפי שעות @ מנוי ללא הגבלת שעות @
@ אתר אינטרנט ועוד ...

1-800-300-123

info@actcom.co.il

קו פרטי
מהיר לחו"ל

ISDN
33,600
56K
נל"ן

כל אזורי החיוג
בישראל
02
03
04
06
07
08
09

תמיכה
24 שעות ביממה
במספר חינם !!!
1-800-300-123

עוצב ע"י Bilbo

DIABLO II™

משחקי המשך אינם מתאפיינים בדרך כלל במהפכנות או חדשנות־יתר ואם להיות כנים, ברוב המקרים הם אפילו מתגלים כנפילה רצינית בהשוואה למשחק המקורי עליו הם מתבססים.



מעט מאד ממשחקי ההמשך אכן הצליחו להשתוות, שלא לדבר על להתעלות על המקור, לכן, כשראיתי את התמונות המוקדמות מתוך Diablo II, לפני מספר חודשים, הייתה לי סיבה טובה לדאגה. לא הבחנתי בשיפורים משמעותיים כלשהם מבחינת הגרפיקה או במפלצות חדשות כלשהן ואפילו האפקטים המיוחדים, כמו הברקים והאש לא זכו לריענון נראה לעין.

פחד אמיתי קינן בליבי, שמא משחק ההמשך הזה יצליח להרוס את השם הטוב שהצליח המשחק המקורי לבנות לעצמו. מאוחר יותר, הגיע סרטון ההדגמה של המשחק, שם לא מצאתי אפילו איזכור לקטעים שחיקים כלשהם, אלא רק תיאור כללי למדי של הסיפור המהווה את נקודת המוצא למשחק.

אולם אז התחוללה תפנית משמעותית בעלילות הציפיה הדרוכה שלי ל־Diablo II. כחודש לפני צאת המשחק Blizzard חילקה מספר מוגבל של גירסאות הדגמה ואני הייתי בין אותם בני מזל שזכו לקבל את אחד העותקים הנכספים. ממבט ראשון, התאכזבתי עוד יותר - הגרפיקה אומנם שופרה במעט, אבל לא בצורה משמעותית. אולם, ככל שהמשכתי לשחק, כך נוכחתי לדעת שהציפיות שלי ממשחק ההמשך לאחד המשחקים הטובים ביותר בהם שיחקתי מעודי מולאו עד תום. וכעת, כשהגירסה המלאה של המשחק מגיעה אלינו אני יכול לאשר זאת בצורה סופית.

Diablo הראשון הסתיים כאשר השחקן הצליח לכלוא את דיאבלו בגופו והיה חזק די כדי לעצור את השד, ולא לאפשר לו לברוח. כך לפחות השחקן חשב. אלא שדיאבלו התחזק בהדרגה והחל להלחם בגיבור מבפנים, עד שהאחרון נחלש דיו כדי שהשטן יגבר עליו ויקח שליטה מלאה על גופו (כן, פירושו של דבר שאתם יכולים לשכוח מלשחק בדמות שלכם מן המשחק המקורי). לאחר מכן, פצח דיאבלו במסע מזרחה במטרה לשחרר את שני אחיו, בייל ומאפיסטו, כדי להתאחד עימם ולהשליט הרס וטרור עולמי. וזו כמובן הנקודה בה אתם נכנסים לתמונה, בוחרים באחת מתוך חמש דמויות חדשות לגמרי ויוצאים שוב למסע לעצירת הרשע האולטימטיבי.

חמש הדמויות הללו, שמחליפות את השלוש מן המשחק המקורי, שונות מאוד זו מזו, הן ביכולותיהן והן בטקטיקות המשחק שהשימוש בהן מכתיב. ההפרדה המודגשת הזו בין הדמויות מתורגמת לחויית משחק שונה, שמוענקת לשחקן דרך השימוש בכל אחת מהן. להלן תיאור קצר של הדמויות:

האמזונה: המקבילה לקשתית מהמשחק הראשון, האמזונה מתמחה בקשת ובנשקי הטלה שונים.

הברברי: בני השבטים הברבריים מתאפיינים ביכולת קרב פנים אל פנים מרשימה ובכוח פיזי אדיר.

בעל האוב: בעלי האוב מסוגלים להנפיש כל מפלצת שהם הורגים ולשלוט בהן שליטה מלאה. תארו לעצמכם מצב בו אתם בדרגה שלושים ויש לכם צבא קטן של שלדים ושאר גלמים שבעלי האוב יכולים להעלות. בעלי האוב מסוגלים גם להטיל קללות על אויביהם.

האביר: האבירים משתמשים בכוחות שניתנו להם על־ידי האלים. האבירים מסוגלים לשפר את כישורי לחימתם, או לעזור מאד לחבריהם במשחק רב־משתתפים והינם יעילים במיוחד נגד יצורים מתים־חיים.

הקוסמת: המקבילה לקוסם מהמשחק הראשון. הקוסמות לא מומחיות בקרבות פנים־אל־פנים ומעדיפות להשתמש בקסמים בלבד.

Diablo II מסמן את המעבר מן השימוש בקסמים לשימוש במערכת של



מיומנויות. לכל דמות יש 30 מיומנויות, שמחולקות שווה בשווה בין שלוש קטגוריות (התקפה, הגנה וכלי נשק). לכל קטגוריה עץ מיומנויות שמסתעף ומאפשר להתמקד בחיזוק מיומנות ספציפית, או התפרסות על מספר רב של מיומנויות חלשות יותר. כל דמות מתאפיינת במגוון מיומנויות שונה לגמרי מזה של הדמויות האחרות. לדוגמא, בעוד שהאמזונה יכולה לשגר חיצי אש וקור, בעל האוב יכול להחיות שלדים וגלמים. דרך מערכת המיומנויות הזו מוצגים בפני השחקנים לראשונה שיקולים אסטרטגיים - שימוש נכון בנקודות המיומנות שצברו (דרך עליית דרגת הדמות או לאחר סיום משימות מיוחדות) תאפשר להם להתמודד ביתר קלות עם האתגרים המאוחרים יותר של המשחק.

כל איזור במשחק מתאפיין במפלצות משלו, כלי נשק וסוגי שריון ייחודיים ואנשים ומלווים שונים שיהיו חיוניים להצלחה במשימות השונות. מבנה המשימות הוא ליניארי יותר הפעם וכתוצאה מכך קו העלילה הופך לברור ונהיר יותר.

על מנת להתמודד עם הגודל העצום של המפות, ניתן כעת לנוע במהירות בין נקודות ציון שונות המפוזרות ברחבי השלבים. המפלצות הפעם חכמות למדי - הן תרדופנה את השחקן אם תזהנה יתרון מספרי לטובתן ותברחנה במידה ותרגשנה מאויימות. מדי פעם צפוי השחקן להיתקל במפלצת חזקה במיוחד, שניתן לזהותה על פי הצבע השונה שלה. חיסול מפלצת מסוג זה יתגמל את השחקן במספר רב של אוצרות ולעתים אף בכלי נשק קסומים. כמובן שבסוף כל משימה שחקנים יתקלו גם ב"בוס" המקומי, שהבסתו דורשת השקעה רבה מן הרגיל של משאבי כח וזמן.

חידוש נוסף הוא האפשרות לשכור את שירותיהם של חיילים שילוו אתכם במסעותיכם ויתנו לכם כח התקפי משופר בהתמודדות שלכם עם המפלצות. ואל דאגה, כל מפלצת שהמלווים שלכם יחסלו, תילקח בחשבון בחישוב נקודות הנסיון שלכם.

ראוי לציון גם המיקצב המושלם של המשחק. Diablo המקורי התאפיין בעקומת קושי חדה שעלולה הייתה להרתיע שחקנים מזדמנים וב־Blizzard החליטו למתן את רמת הקושי ההתחלתית. התוצאה היא משחק שיכול להתאים הן לשחקנים חדשים, שלא יפלו קורבן לפעילות האינטנסיבית והן לשחקנים ותיקים שצפויים לעבור את הכמה משימות הראשונות בקלילות, כדי לעמוד בפני האתגרים הראויים יותר, בשלבים המתקדמים של המשחק.

גם הפעם יש (מן הסתם) התמקדות רבה במשחק מרובה המשתתפים, שדרכו תוכלו להשיג כלים חדשים ולצאת עם כמה חברים למסע למיגור הרשע. כל השחקנים שנרשמים ל־Battle.net (שירות המשחקים המקוון של Blizzard) מתווספים אוטומטית לסולם הדירוג שנמצא שם וכך יכולים להתחרות עם אנשים מכל העולם בנסיון לטפס במעלה הסולם, כשהגורם המניע הוא הרצון להימנות עם השחקנים הטובים ביותר על פני כדור הארץ. ב־Blizzard השכילו לטפל הפעם בכל אותם "האקרים", שרימו במשחק המקורי ויצרו לעצמם דמויות סופר־חזקות - כל נתוני הדמויות נשמרים הפעם על גבי השרתים של Battle.net, כך שקשה מאוד לרמות.

סגנון המשחק מרובה המשתתפים השפיע גם על ההרפתקה לשחקן יחיד. כעת, כאשר שחקנים רוצים לעזוב את המשחק, אין אפשרות שמירה, והם יאלצו להמשיך את המשחק שלהם מן העיר (המפה נשמרת). לסוג זה של משחק יש יתרונות וחסרונות, כשהחסרון העיקרי הוא שבכל פעם בו תשובו למשחק, כל המפלצות שהרגתם עד לנקודה בה עזבתם חוזרות ותיאלצו להתמודד עימן שוב (מה שעשוי לתרום לרמת הנסיון שלכם, אבל במקביל עלול להפוך לתהליך מתסכל ומייגע).

עוד פרט שכדאי לכם לדעת הוא שההתקנה המלאה של Diablo II היא ה"כבדה" ביותר בה נתקלתי במשחק מחשב כלשהו - אם במשחק הראשון, נפח ההתקנה עמד על מגהבייטים ספורים, הרי שהתקנת המשחק השני צפוייה ל"גמוע" ג'יגהבייט וחצי משטח הדיסק הקשיח הפנוי שלכם. מצד שני, זמני הטעינה בין האיזורים השונים שואפים הפעם לאפס.

Diablo II הוא המשחק הראשון שגרם לי לאבד שינה מזה זמן רב (ער בלילות, ישן בבקרים) והוא ללא ספק אחד המשחקים הטובים ביותר בהם שיחקתי. מבחינתי, Diablo היה משחק מדהים, ו־Diablo II רק לוקח ומשפר את כל אותם אלמנטים שאהבתי במשחק הראשון ומביא אותם לרמה קרובה מאוד לשלמות. אני מודע לכל אותם מבקרים שמבכים את הדמיון הרב מדי למקור ואת הרמה הויזואלית שלא עברה עדכון מספק - אל תקשיבו להם!



המשחק: Diablo II
המכשיר: פי.סי
שיחק: עופר



גרפיקה - 83%

הגרפיקה היא אולי המקור הגדול ביותר לאכזבה. הסגנון הויזואלי הדו־מימדי איסומטרי דומה מאוד לזה שאפיין את המשחק הקודם, עם רזולוציה המוגבלת לרמה של 640x480. האנימציה של המפלצות טובה ויש גם כמה אפקטים מדהימים של אש, קרח וברקים, אבל לא מספיק.

צליל - 86%

רמת משחק - 96%

השליטה, כמו במשחק הקודם, אינטואיטיבית למדי, בנוסח של "הצבע־והקלק". מערכת ההתקפה עברה עדכון קל וכעת ניתן להחזיק את כפתור העכבר לחוץ בצורה רציפה, למרות שסביר להניח ששחקנים רבים יעדיפו לבחון את עוצמת שורש כף־ידם, באמצעות הקלקה חוזרת ונשנית, על כל מה שרק זז על המסך.

אורך חיים - 95%

העולם של Diablo II הוא פשוט ענקי. אם במשחק הראשון, שחקנים מצאו עצמם בעיר אחת וניהלו את כל המערכות שלהם כנגד כוחות הרשע במבוכים התת־קרקעיים של מרתפי הכנסייה, הרי שהעולם כאן מחולק לארבע חלקים ענקיים, שבכל אחד מהם יאלצו השחקנים להשלים שש משימות קודם שיוכלו להתקדם לעיר הבאה. רוב המשחק מתרחש בחוץ, כאשר רק מדי פעם השחקן נכנס למקומות סגורים.

ציון כולל - 95%

בין שאתם חובבי אקשן ובין שאתם חובבי משחקי־תפקידים, אם אתם מתכוונים לרכוש משחק אחד השנה, Diablo II צריך להיות הבחירה הברורה שלכם. והוא שווה כל אגורה.

באינטרנט:

www.battle.net
www.blizzard.com/diablo2

מדור אינטרנט

הזמן הצהוב

תן לאצבעות לקנות במקומך

אלפי חנויות וקניונים וירטואליים מציפים את האינטרנט. החנויות מציעות כל דבר אפשרי, החל מנעליים ועד לבתים ולארמונות ואפילו קרקע על הירח. השאלות הגדולות הן: האם כדאי לקנות ברשת? ומה כדאי לקנות ברשת?

מאת: רמי שיר

מוכרים הכל

או.קיי. האינטרנט מאפשר לכם לקנות הכל. כל מה שצריך לעשות זה לחפש את המוצר, להחליט שהמחיר שווה ולהזמין. אני כבר הזמנתי כמה ספרים באינטרנט, שבארץ אי־אפשר להשיג. זו בכלל לא היתה שאלה של מחיר אלא של מבחר. כאן העוצמה הגדולה של האינטרנט. הישיבה מול המסך מאפשרת לכם לשוטט באלפי חנויות ולבחור בין מיליוני מוצרים דומים, זהים או שונים.

מה לא הייתי קונה?

תגידו שאני שמרן, זקן, בעל דעות קדומות. אני לא הייתי קונה באינטרנט נעליים. למה? כי לדעתי נעליים זה דבר שצריך למדוד, להרגיש שהן בדיוק נוחות ומתאימות. עד היום לא המציאו שיטה למדוד נעליים דרך המחשב. דבר נוסף, לי יש בבית כמה זוגות נעליים, שעל כל אחת מהן מוטבעת מידה אחרת, בין 42 ל־45! הכל עניין של חברה, של גזרה ושל עיצוב. לכן נעל חשוב למדוד. לדעתי חשוב למדוד גם מכנסיים, ז'קטים ושמלות. בגד צריך להיות מונח יפה על הגוף.

יש עוד המון דברים שלא הייתי קונה באינטרנט. שוב, מדובר בדברים שלדעתי צריך קודם לראות בעיניים ולהרגיש בידיים. למשל, לא הייתי קונה ירקות ופרות בסופרמרקט אינטראקטיבי. יתכן מאוד שגם לא הייתי קונה מזרון למיטה ובעצם גם לא את המיטה עצמה...

מה כן הייתי קונה?

יש מיליון דברים שהייתי קונה באינטרנט: משחקים, תוכנות, ספרים, עיתונים, מכשירי חשמל ואלקטרוניקה, חולצות, כובעים, קוסמטיקה וגם 20 דונם על הירח ב־20 דולר. אבל לפני שהייתי קונה את כל הדברים האלו הייתי בודק כמה דברים חשובים:

כמה זה עולה?

כבר גיליתי, שאותו מוצר בדיוק זוכה למחיר שונה בחנויות וירטואליות שונות. למשל, קניתי ספר על האקרים באמזון. אצל בארנס אנד נובל הוא עלה 5 דולרים יותר אבל דמי המשלוח לארץ היו זולים בדולר אחד. מה שאומר, שצריך לבדוק גם את המחיר וגם את דמי המשלוח. גם גיליתי אתרי אינטרנט שהיו יותר יקרים מחנויות רגילות בקניון הסמוך לביתי!

כאשר בודקים את דמי המשלוח כדאי לבדוק גם את זמן המשלוח ואת האפשרות לעקוב אחרי ביצוע המשלוח. יש חברות השולחות את המוצר חודש אחרי ההזמנה. למה? ככה. יש חברות המבצעות את המשלוח מיד או תוך מספר ימים. יש חברות המאפשרות לכם משלוח זול דרך הים (אם לא דחוף לכם) ויש חברות המאפשרות משלוח אקספרס תוך 24 או 48 שעות! הכל שאלה של מחיר.

כאשר קונים בחנויות מחו"ל, כדאי לבדוק אם הן בכלל מוכנות לשלוח את המוצר לישראל. כבר מצאתי חנויות, שהמחשב קיבל את ההזמנה שלי אבל הבוס חזר אלי אחרי יום והתנצל, שהשירות ניתן רק בארה"ב.

אמינות

לא הייתי קונה בכל חנות. הייתי נכנס רק לחנויות גדולות ואמינות, אפילו אם הן קצת יותר יקרות. את התוספת במחיר אני מוכן לשלם תמורת השקט הנפשי, שהכסף שלי לא יעלם ושאזכה לשירות טוב. למשל, אחרי שהזמנתי את הספרים מאמזון קיבלתי מכתב שבישר לי, שהספרים נשלחו ויגיעו אלי תוך 3 שבועות. וככה זה היה בדיוק! אתר שאין בו טלפון לבירורים, שאין בו כתובת שאינה רק אי־מייל, לא הייתי קונה בו. אני רוצה לדעת שיש עם מי לדבר!

אגב, כאשר קיבלתי את הספרים מאמזון קיבלתי גם מכתב, המאפשר להחזיר את הספרים ולקבל את הכסף בחזרה כולל דמי המשלוח תוך מספר ימים! מאחר ואתם לא יכולים לבדוק את המוצר לחלוטין דרך המחשב, חשוב לוודא שהחנות תקבל את המוצר בחזרה אם אינו מתאים לכם או במקרה שהוא הגיע מקולקל או שבור.

לראות כמה שיותר

בחנות הווירטואלית אין מוכר נודניק שמסביר לכם על המוצר. בחנות הווירטואלית לא ניתן לגעת במוצר. אבל בהחלט ניתן לראות תמונות, לקבל פירוט מלא של מידות, משקל, ביצועים, צבעים וכדומה. חשוב מאוד לקרוא את כל הפרטים האלה לפני ההזמנה. זו עגמת נפש עצומה כאשר מגיע מוצר הביתה שאינו תואם לציפיות שלכם. במקרים רבים הייתי ממליץ לחפש את המוצר בכמה חנויות, לברר עליו כמה שיותר פרטים לפני ההזמנה. באינטרנט ניתן אפילו לגלוש לאתר של היצרן ולקרוא את המפרט הטכני הרשמי.

השוואת מחירים

יש אתרים המאפשרים לכם לערוך השוואת מחירים. השוואות אלו לא נעשות רק לפי הבקשה שלכם. לכן כדאי לבדוק את התאריך בו נעשתה ההשוואה ולחפש מבצעים מיוחדים. תמיד זכרו, באינטרנט אתם במרחק של שניות גלישה מהחנות המתחרה. לא צריך לנסוע, לא צריך לחפש חניה וגם לא לרכוש כרטיס טיסה לחו"ל. את היתרונות האלו צריך לנצל.

אגב, יש לנו מידע פנימי על אתר ישראלי חדש, שיאפשר לכם לרכוש מוצרים מחנויות אמריקאיות בלי להסתבך יותר מדי!

על מה לא דיברנו?

על מיליון נושאים הקשורים בשיווק, בפרסום ובעיקר באבטחת מידע ובמספר כרטיס האשראי שלכם. על־כך נחזור ונדון בכתבה אחרת.

פריק אמיתי



מעתיק

הידעת: מעתיקי תוכנה צפויים
לעונש של עד שלוש שנות מאסר
ומיליון שקל קנס.

Deus Ex

אחרי הנפילה של Daikatana לא ידענו למה לצפות מחברת Ion Storm, אולם למזלנו ולמזלם המשחק האחרון שלהם, Deus Ex הוא מנצח אמיתי.



Deus Ex הוא משחק הרפתקאות \ תפקידים \ פעולה ממכר לחלוטין, המגיע היישר ממוחו המבריק של וורן ספקטור. הסיפור של Deux Ex מכיל שרידים של השפעות מ־1984 של אורוול, תיקים באפלה, האיש הביוני, מת לחיות, מטריקס, בלייד ראנר, שליחות קטלנית, ג'יימס בונד ו־Ghost in the Shell וזהו אולי משחק הפעולה האינטראקטיבי ביותר מאז Duke Nukem 3D. המשחק סובב סביב אותם מאפיינים שהפכו לסימן ההיכר של ספקטור במשחקיו הקודמים, כמו Ultima Online, System Shock ושני משחקי Thief, כלומר סיפור עמוק, סביבות משחק ענקיות ושחיקות ממכרת שמעודדת את השחקן לעשות שימוש רב יותר בתאים האפורים במוחו, מאשר במשגר הרקטות.

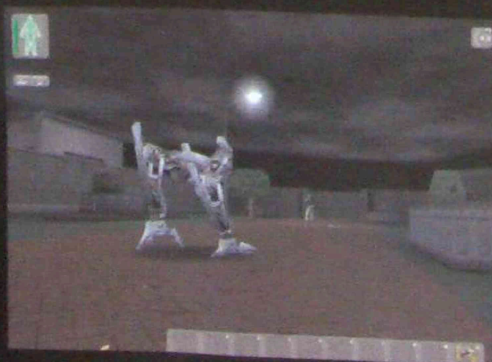
המשחק, שמתרחש בשנת 2050, משרה אווירה פוסט־אפוקליפטית מלנכולית. שחקנים יזכו לסייר בעולם המשחק בנעליו של ג'יי סי דנטון, סוכן שטח שעובד עבור ארגון האנטי־טירור UNATCO, ואשר נהנה ממספר רב של שידרוגים נאנו־טכנולוגיים, שטרם נוסו בפעילות מבצעית. גופו של דנטון, המחוזק בפריטים רובוטיים שונים, נסיוניים מטבעם, מאפשר לו לרוץ מהר יותר, לראות רחוק יותר, לרפא את עצמו ואפילו להציץ דרך קירות. זוכרים את סטיב אוסטין?! משהו בנוסח הזה, רק בגירסה מעודכנת לשנות ה־2000.

המשחק נפתח בסצינה שבה אתם עוזרים לחסל כמה טרוריסטים ובאותה עת מתחילים לגלות רמזים לכך ש־UNATCO היא לא אותה חברה נחמדה, כפי שהיא מנסה להציג את עצמה. בנוסף לכך, ישנן שמועות על קונספירציה של גוף בלתי־מזוהה שמעוניין להשתלט על העולם. תוך זמן קצר לא תדעו במי לבטוח מלבד עצמכם ותצאו למסע שמטרתו לגלות מה קורה בדיוק.

המשימות הראשונות של המשחק פשטניות למדי, עם מטלות כמו מציאת מחבל מסויים למטרות חקירה (אהמ...) או איתור פריט כלשהו. בדרך תחשפו מידע שיוביל למטלות חדשות, מטלות משניות וגם כמה התפתחויות עלילתיות לא שגרתיות. העלילה הינה ליניארית ברובה, אך לא לגמרי - מטלות המשנה שהזכרנו תאפשרנה לשחקנים לתור חלקים נרחבים יותר של עולם המשחק ולגלות פרטים היקפיים המשלימים את הסיפור המרכזי ובנוסף לכך ניתן





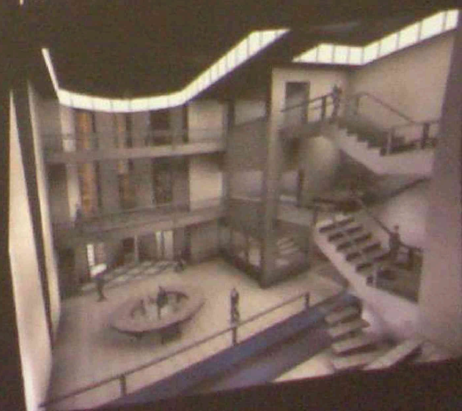


למצוא כאן שלוש סיומות שונות.

אולם מה שהופך את Deus Ex למיוחד באמת היא מידת הגמישות של המשחק. כמעט לכל מצב יש מספר פתרונות, כשהשחקן יכול לבחור את זו המתאימה לו ביותר, בהתאם לגישתו וליכולות הדמות שלו. למשל, אתם עשויים להיתקל בדלת כניסה חשובה, שמוגנת ע"י צריח ירי, שני שומרים ורובוט ענק. במצב זה עומדות בפני השחקנים מספר אפשרויות: הם יכולים להפעיל את ערכת ההסוואה, אם מחוברת כזו לגופם ולחמוק פנימה בלי שיבחינו בהם, או שהם יכולים לחסל את השומרים מרחוק, באמצעות רובה טלסקופי עם משתיק קול ולאחר מכן לנסות לרוץ פנימה, או שהם יכולים להטיל כמה רימונים ולקוות לטוב, או שהם יכולים לאתר את מסוף הבקרה ולגרום לצריח הירי לפתוח באש על השומרים שמסביב, או שהם יכולים לשגר רימון אלקטרו־מגנטי לעבר הרובוט, כדי לשבש את מערכותיו ולגרום לו לפתוח באש על כל העומד סביבו, או שהם יכולים לחמוק פנימה דרך תעלות האיוורור, או שהם יכולים כמובן ללכת "ראש־בראש" מול השומרים... הספיק לכם? כל המשחק עובד בצורה הזו! כמובן שהפתרונות הזמינים לכל בעיה יהיו גם תלויים ביכולות שצברתם. יכולות אלה מגיעות דרך מודולים שג'יי סי יכול לחבר לגופו ואשר ניתן למצוא במהבנוסף למודולים, שחקנים יכולים לבחור בהתמחויות שונות עבור הדמות שלהם, כשגם להתמחויות השונות יש 4 רמות התמחות שונות. אבל מידת ההתאמה האישית שתיארנו עד כה לא הספיקה לוורן ספקטור - גם את הנשקים השונים ניתן לשפר ולשדרג, עם תוספות המאפשרות להגדיל את קיבולת המחסנית, להוסיף סמן לייזר, להפחית את זמני הטעינה או להגדיל את טווח הירי.

בתחתית המסך ניתן למצוא תשעה "תאים" בהם ניתן לאחסן פריטים שונים. המעבר בין הפריטים יכול להתבצע במהירות באמצעות גלגלת העכבר וניתן להדליק ולכבות את המודולים של ג'יי סי באמצעות מקשי הפונקציות. הבעיה היחידה מבחינת המימשק היא הנפח של קבצי השמירה - הם ענקיים, עם נפחים של עד 20 מגה. סביר להניח שבעיה זו תיפתר דרך קובץ תיקון שיצא עבור המשחק בשלב מאוחר יותר, אולם לאלה המוגבלים בשטח פנוי על גבי הדיסק הקשיח כדאי לשים לב לכך.

אולם זו אינה מגבלת החומרה היחידה של המשחק. מאחר ו־Deus Ex מתבסס על המנוע של Unreal הוא הרבה יותר ידידותי כלפי כרטיסי מסך של חברת 3dFX ובעלי כרטיסים של יצרנים אחרים יאלצו להתמודד עם קיצבי ריענון מסך פחות ממספקים.



המשחק: Deus Ex
המכשיר: פי.סי
שיחק: עופר

גרפיקה - 86%

הגרפיקה במשחק טובה, אך לא יוצאת דופן. המודלים של הדמויות נראים מפורטים מאוד, אך נעים בצורה "רובוטית" מעט ואילו האפקטים של הנשקים לא מרשימים דיים.

צליל - 91%

הסאונד במשחק מעולה ואלה שהתברכו בכרטיס עם יכולת סאונד היקפית ורמקולים תואמים צפויים להנות מאוד מאספקט זה של המשחק.

רמת־משחק - 96%

ממשק המשתמש המעולה מאפשר להתמודד עם כל התוספות והאפשרויות בצורה מהירה ויעילה.

אורך־חיים - 95%

הבעיות הקטנות שהוזכרו עד כה שוליות בלבד. Deus Ex הוא משחק כה עשיר ונרחב, שמספק די והותר שחיקות וחומר עלילתי כדי לפצות עליהן.

ציון כולל - 93%

הוזהרתם: משחק מעולה וממכר!

כתובת באינטרנט:

www.deusex.com

Anachronox

במהלך החודשים הקרובים, שחקנים ימשיכו לקטוף את הפירות של הטכנולוגיה המתקדמת בצעדי ענק. עם טקסטורות פוטו־ריאליסטיות, תאורה דינמית, אפקטים מיוחדים של מזג אוויר ואלמנטים סביבתיים אחרים, ניתן ליצור עולמות שלמים, עם רמת פירוט מדהימה.



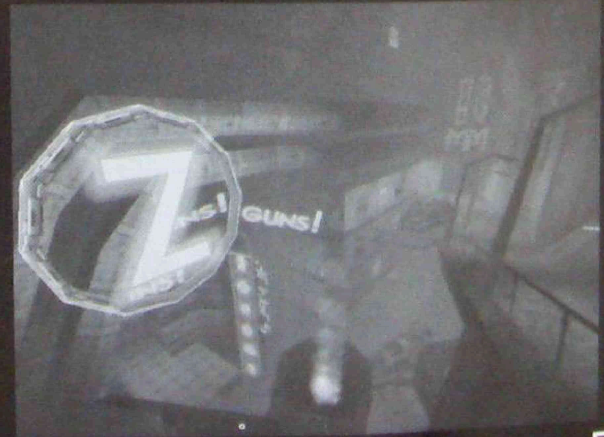


אחד המשחקים שעומד לקחת על עצמו את האתגר ליצור עולם שכזה, או במקרה הספציפי הזה, עיר שכזו, הוא Anachronox של Ion Storm. Anachronox הוא משחק שנמצא בפיתוח מזה זמן מה וברגע ששחקנים יראו עד כמה שינו המפתחים את המנוע המקורי של Quake 2 הם יבינו שההמתנה הזו השתלמה. המשחק משוחק בפרספקטיבה של גוף שלישי, בסגנון פעולה\תפקידים, עם קרבות מבוססי תורות. שחקנים יוכלו לנווט הן באמצעות המקלדת והן באמצעות העכבר והמפתחים של חברת Ion Storm מבטיחים שהמערכת השולטת בזויות הצילום תהיה מן המתוחכמות שנראו עד כה במשחק כלשהו.

למרות שהמשחק מונע על־ידי המנוע של Quake 2, אל תצפו לקרבות רשת אימתניים, כשתצעדו לתוך העולם של Anachronox. המשחק ממוקד בבניית חווייה קולנועית, אמוציונלית, בנוסח סדרת Final Fantasy של Square. למעשה, אחד המשחקים שהשפיע עמוקות על מעצב המשחק, טום הול, ואשר שימש לו כהשראה הוא Chrono Trigger, משחק התפקידים הנפלא של Sqaure, מימי ה־16 ביט. באחד הראיונות שנערכו עימו סיפר הול שהוא הכריח את כל המעורבים בפיתוח של Anachronox לשבת ולשחק את Chrono Trigger מתחילתו ועד סופו...

שחקנים יוכלו לשלוט בשלוש דמויות בו זמנית, בכל רגע נתון. לכל דמות תהיה אישיות ייחודית וסט של כישורים

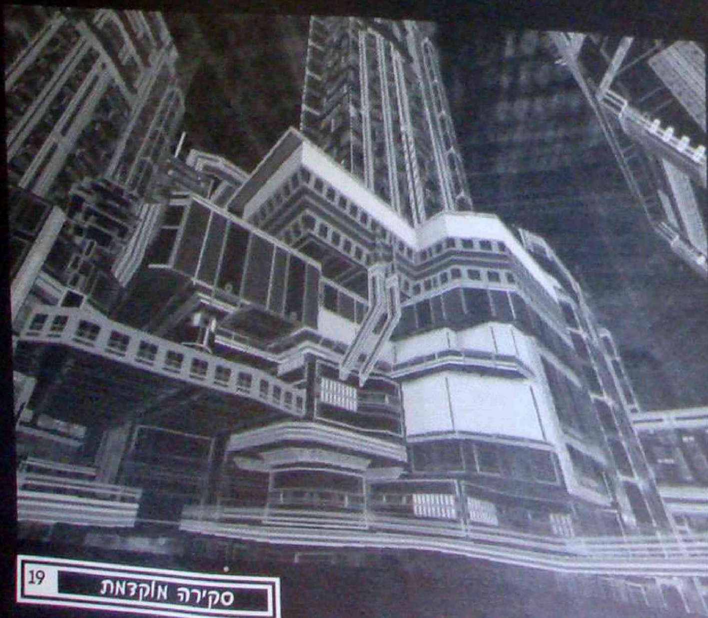




שניתן לצבור במשך הזמן. Ion Storm מקווה ששחקנים יגיעו להזדהות
עמוקה עם הדמויות, ממש כפי שהיה קורה להם במהלך צפייה בסרט
קולנוע או קריאה של ספר טוב, כך שהתמריץ לסיום המשחק לא יגיע
מספירת הגופות שחיסלו או איסוף כל אבני החן הפזורים בדרך, אלא מתוך
רצון אמיתי לראות איך הדברים יתפתחו ומה יעלה בגורלם של הגיבורים.
אבל אל תחשבו שהמשחק מיועד רק לפציפיסטים - יהיה די והותר
אקשן ב־Anachronox. למרות שהקרבות יהיו מבוססי תורות ויקחו
בחשבון את הכישורים הבסיסיים של הדמויות, ישנה תוספת אחת מעניינת
הידועה בשם Elementor. המכשיר הזה אמור לאפשר לשחקנים לפתח כלי־
נשק ייחודיים משלהם, בתוך העולם של Anachronox.
מבחינת האווירה, העולם של Anachronox מזכיר יצירות סייברפאנק
קלאסיות, כמו בלייד־ראנר או מאטריקס. גיבור המשחק, Sly Boots, הוא
חוקר פרטי, שמחפש עבודה, אך מהר מאוד מגלה שהוא היה מעדיף
להישאר מובטל - קץ היקום מתקרב ועליו מוטלת המשימה לעשות משהו
בעניין.

המשחק מלא באלמנטים חדשניים שנובעים מתוך סביבת המשחק
עצמה. חלקים ענקיים של העיר מועברים ממקום למקום על גבי לוחות ענק
ותחושת חוסר ההתמצאות מובטחת.
מלבד סיפור העלילה הראשי, Anachronox גם יהיה מלא במשחקונים
והרפתקאות צדדיות, שיסיחו את דעתם של השחקנים. לדוגמא, אם יש
לכם מספיק כסף, תוכלו להיכנס לתוך קאזינו ולהמר. יתרה מכך, מנוע ה־
APE מאפשר למתכנתים לבנות משחקים עצמאיים, אשר יתנהלו בתוך

עולם המשחק!
Anachronox אמור לצאת ביוני הקרוב ואנחנו כבר לא יכולים לחכות.
אתם יכולים להיות בטוחים שאנחנו נהיה כאן עם ביקורת מקיפה, מייד עם
צאת המשחק המבטיח הזה.




ISHTAR
Galaga


RIDGE RACER V

RIDGE RACER V

DRUAG

להזמנת מנוי
במבצע קיץ:
03-6874267

WWW.
FREAK
.CO.IL

ISHTAR

TAR

מה כל השוני?

**לאור ריבוי יצרניות מסופי המשחק ולאור ריבוי סגנונות המשחקים, עולה השאלה: הא
ניתן לאפיין את כלל השחקנים כקבוצה אחת, או שמה מדובר בשני מחנות שונים ש
שחקנים שלכל אחד מהם אופי, רצון, ידע ודמיון שונה. הכתבה שלפניכם עוסקת במת
שבין סוני לבין נינטנדו!**

מאת: עמית טישל

איפה הכיף?

משחקי הוידאו הם משחקים אלקטרוניים שנועדו להביא קצת שמחה וכיף לחיינו, ישנם אנשים אשר אינם מתלהבים מכל העניין... אך ישנם מעריצים שרופים או "פריקים" של משחקי הווידאו שאוהבים את התחום בכל צורותיו.

ובכן, אולי הדבר אשר גורם לפיצול הזה של מעריצי המשחקים לשתי קבוצות הוא למעשה היריבות בין החברות אשר מייצרות את המכשירים והמשחקים השונים, שתי הגדולות מביניהם הם:

"נינטנדו": חברת המשחקים הוותיקה שהביאה לעולם משחקים מוכרים כמו "מאריו" "זלדה" וכמובן משחק ה"פוקימון" הידוע, וכיום מתמקדת במכשיר הידוע ה"נינטנדו־64".

"סוני": יוצרי המכשיר המצליח ה"פלייסטיישן" ומיוצרי דמויות כמו "CRASH BANDICOOT" ו־"SPYRO".

קבוצות שרופות

לכל אחת מהחברות ישנו מכשיר אשר מייצג אותם בשוק, סוני משווקת את ה"פלייסטיישן" הידוע ונינטנדו משווקת את "הנינטנדו־64".

לכל מכשיר ישנה חבורה של אנשים אשר מעריצה אותו ומעדיפה להתמקד במכשיר שלה, בין אם זה בנינטנדו־64 לבין אם זה בפלייסטיישן.

אך השאלה הנוקבת היא: **"האם יש הבדל בין שתי קבוצות המעריצים ?"**

או שלמעשה כולם אותם שחקנים להוטים שאוהדים כל משחק וידאו אשר מגיעים לידיהם?

ובכן, התשובה שרויה במחלוקת אך עדיין ישנם טיעונים מסוימים לשוני בין שתי הקבוצות:

היחס וההשקעה במשחק

פלייסטיישן: כידוע לכל בעלי המכשיר, לפלייסטיישן ישנה ספריית משחקים גדולה ורחבה ולכן אוהדי המכשיר לרב יעדיפו לרכוש משחק חדש בתדירות גבוהה. הכוונה היא שבעלי המכשיר קונים כל משחק חדש שיוצא לשוק בלי לדאוג לכך שהם סיימו את הקודם, לאחר שנקנה המשחק החדש המשחק הקודם מוזנח על־ידי הקונה או שהקונה מחליף את המשחק הישן בחדש. הדבר מראה על חוסר רצינות כלפי המשחקים וחוסר השקעה במשחק מסוים אחד. למעשה הדבר מראה על ניצול טוב של הספרייה הרחבה של המכשיר (ותאמינו לי שזה משתלם גם לסוני עצמה).

נינטנדו: לעומת זאת למכשיר הנינטנדו־64 אין ספריה גדולה כמו של מכשיר הפלייסטיישן, המשחקים למכשיר יוצאים בתדירות נמוכה יחסית אך מתבטאים כמשחקים בעלי שם ידוע (כמו "מאריו" "זלדה" "פוקימון" ואחרים...)

ובעלי משמעות גדולה כלפי הרוכשים. לכן רב שחקני הנינטנדו־64 מעדיפים להשקיע יותר במשחק שנקנה זה עתה ורק לאחר שסיימו אותו
(וגם נהנו ממנו אחרי שסיימו אותו בשלמותו) ניגשים השחקנים לקנ
משחק חדש שיספק אותם ל"מחצית חייהם הבאה".

האמינות למכשיר:

פלייסטיישן: עכשיו שבשוק יוצאים מסופי משחק חדשים ומגוונ
(כגון דרימקאסט, איקס־בוקס, דולפין, פלייסטיישן 2 וכו') מערי
הפלייסטיישן יעדיפו לעבור למסופים אלה המשופרים מבחינת גרפי
סאונד וגודל הזיכרון, ומעדיפים להזניח את המכשיר הישן לטובת המסופ
החדשים ולא יטרחו לדבוק בשם החברה (ומעדיפים לבזבז את כספם
כל מכשיר חדש ושווה שיוצא לשוק).

נינטנדו: למרות יציאתם של כל מסופי המשחק השונים והמגוונ
לשוק, רוב אוהדי הנינטנדו יעדיפו להישאר עם המכשיר הנוכחי וליהנ
ממגוון המשחקים בעלי השמות ה"גדולים" ולחכות למכשיר הבא שמגי
מאותה החברה כך שידעו שיוכלו ליהנות מאותם ה"שמות הגדולים" ו
בשיפור משמעותי של מסוף המשחק החדש של נינטנדו (וכידוע נינטנ
אוהבת להקדים ולהשקיע במכשיר ולא סתם להוציא עוד מכשיר מתקד
לשוק).

קהל השחקנים

נינטנדו: קהל שחקני הנינטנדו נחשב בדרך כלל לקהל צעיר בגלל סוג
המשחקים שיצאו למכשיר, אך נינטנדו היא חברה שקיימת כבר יותר מ־20
שנה, רכשה גם קהל של שחקנים מבוגרים יותר שעדיין נהנים ממכשירי
הנינטנדו החדשים שיוצאים כל פעם כך שקהל השחקנים הוא לא רק בני
נוער וילדים אלא גם קהל מבוגר יותר, מה שמראה על האמינות (ראה סעיף
קודם) וכך כל קהל השחקנים יכול להינות מסוגי המשחקים השונים
שקיימים בשוק.

פלייסטיישן: קהל הפלייסטיישן מהווה לרוב קהל של אנשים בגילאי
20־10. וזאת מכיוון שהמכשיר חדש יחסית ומשחקי הפלייסטיישן הם לרב
משחקי אקשן ומהירות אנרגטיים ביותר שמתאימים לקהל צעיר ושופע
חיים ולכן רב שחקני הפלייסטיישן צעירים יחסית.

לסיכום

אמנם ישנו שוני בין שתי קבוצות השחקנים אשר מתבטא מכל מיני
בחינות שונות אך השוני הוא לא בהכרח שלילי משום כיוון, במיוחד כל עוד
שתי הצדדים נהנים מעולם המשחקים באותה המידה אך כל אחד בצורה
שלו.

חשוב לציין, שהיריבות אינה הכרחית בגלל ששני הצדדים נהנים
מאותו הדבר - משחקים, משחקים ועוד משחקים.

ואחרון חביב: כתבה זו מתייחסת מאופן כולל ולא אישי לכל אחד
מהצדדים ואם יש לכם הערות נשמח לשמוע עליהן!

תודה לניר פניג'ל שעזר לביצוע הכתבה.

שאלון אנונימיין!

סקר זה נערך על מנת לסייע לחברת VGS, העוסקת ביבוא והפצה של משחקי טלוויזיה בבתים.

א. השאלון אנונימי והנתונים ישארו חסויים וישמשו את החברה בלבד.
ב. השאלון כתוב בלשון זכר בלבד, אך הוא מופנה לשני המינים.
ג. המביא שאלון זה, לאחת מחנויות הרשת (ראה פרסום בעמוד 29), יזכה בהנחה של 20% ברכישת אביזרים.

פרק א': כללי

1. **האם שמעת על הדור החדש של משחקי הטלוויזיה?**
☐ כן ☐ לא

2. **האם שיחקת אי פעם במשחק טלוויזיה?**
☐ כן ☐ לא

3. **באיזה סוג מכשיר שיחקת? (ניתן לסמן יותר מתשובה אחת)**
☐ משחק אלקטרוני ידני
☐ משחק טלוויזיה ביתי
☐ מחשב אישי
☐ מכונת משחק באולם משחקים (Arcade)
במידה ולא נבחרה כלל אפשרות מספר 2 ("משחקי טלוויזיה"), אנא עבור לפרק ב' של השאלון.

4. **באיזה סוג מכשיר של משחק טלוויזיה שיחקת, של איזו חברה?**
☐ נינטנדו (Nintendo)
☐ סגה (Sega)
☐ סוני (Sony)
☐ אחר ________

5. **מהי התדירות בה אתה נוהג לשחק ?**
☐ כל יום
☐ פעם־פעמיים בשבוע
☐ כ־3 פעמים בחודש
☐ לעתים נדירות יותר
☐ כלל לא
במידה והתשובה היא "כלל לא", אנא עבור לפרק ב' של השאלון.

6. **האם ברשותך משחקי טלוויזיה כלשהו?**
☐ כן
☐ פרט: ________
☐ לא

7. **מ־1 (מצויין) עד 5 (גרוע) עד כמה אתה מרוצה או לא מרוצה מהתכונות הבאות של מכשיר המשחק בו התנסית? (הקף בעיגול)**

קלות תפעול המכשיר	1	2	3	4	5
מגוון המשחקים	1	2	3	4	5
איכות הגרפיקה של המשחקים	1	2	3	4	5
מגוון האביזרים הנילווים	1	2	3	4	5
איכות האפקטים	1	2	3	4	5
שביעות רצון כללית	1	2	3	4	5

פרק ב': כוונות קניה

8. **האם בכוונתך לרכוש מכשיר משחק טלוויזיה כלשהו?**
☐ כן ☐ לא ☐ לא יודע
במידה והתשובה הינה "לא", אנא עבור לחלק ג' של השאלון.

9. **איזה סוג מכשיר ברצונך לקנות, של איזו חברה?**
☐ נינטנדו (Nintendo)
☐ סגה (Sega)
☐ סוני (Sony)
☐ אחר ________

10. **איזו מידת חשיבות תייחס לתכונות הבאות בבואך לרכוש מכשיר משחק חדש? 1 - לא חשוב, 2 - חחשוב, 3 - חשוב מאוד (הקף)**

מחיר המכשיר	1	2	3
מחיר המשחקים	1	2	3
מגוון הכותרים בשוק	1	2	3
תדירות יציאת משחקים חדשים לשוק	1	2	3
התאמת משחקים מגרסת מכשיר ישנה למכשיר חדש	1	2	3
אמינות המכשיר	1	2	3
האחריות והשירות אשר ניתנים על ידי הספק	1	2	3
בבעלותי מכשיר מסוג זה	1	2	3
למרבית חברי מכשיר מסוג זה	1	2	3

חלק ג': שאלות כלליות

11. **לאיזה קבוצת גיל אתה שייך?**
☐ מתחת לגיל 12 ☐ 18-24
☐ 13-17 ☐ מעל 35
☐ 25-35

12. **מהו מינך?**
☐ זכר ☐ נקבה

13. **מהי השכלתך?**
☐ יסודית ☐ תיכונית ☐ אחר ________
☐ על תיכונית ☐ אקדמאית

תודה רבה על שיתוף הפעולה.
הכנות והרוח הטובה.

את השאלון ניתן לשלוח גם בדואר:
השאלון - ת"ד 28110 ת"א 61280

SANITY AIKEN'S ARTIFACT



אני מניח שלרובכם לא יצא לשחק ב־Shogo, משחקה האחרון של חברת Monolith (שאחראית בין השאר ג ל־Blood השערורייתי). מדובר היה במשחק יריות ממבט ראשון בנוסח Doom, שהיה חדשני, מרשים מבחינ ויזואלית וגם די מוצלח לדעתי. כעת מנוע ה־Lithtech ששימש את שני משחקיה הקודמים של Monloith חוזר לפעולה, במשחק חדש לגמרי, שנקרא Sanity: Aiken's Artifact.

בעתיד מגלה אחוז קטן מהאוכלוסייה כי ניחן ביכולות על־טבעיות מופלאות והרסניות, הנובעות מכוח מחשבתם. משהו בסגנון ה"כח" המפורסם, מסדרת סרטי Star Wars. מאחר ושום דבר בחיים לא בא בחינם, הם מגלים שהשימוש ביכולותיהם החדשות מקדם אותם למצב של אובדן שפיות. בנוסף לכך, רבים מהם לא עומדים בפיתוי הגלום בשימוש הכוחות למטרות רווח אישי ומתחילים לעסוק בפעילויות לא חוקיות.

המצב החדש מחייב פיקוח והמשימה הזו מוטלת על ארגון ה־DNPC, שאתם חברים בו. אתם תשחקו את דמותו של הסוכן נתניאל קיין, שניחן בכוחות פסיוניים בעצמו ועליו מוטלת המשימה להביא את עבריני־העל הללו למשפט צדק, מבלי לאבד את שפיותו שלו בתהליך. גם במישור האישי, מצבו של קיין אינו פשוט - **קיין** ואחיו **הבל** היו הראשונים שקיבלו בלידתם נסיוב מיוחד שאמור היה לאפשר להם ניצול של 100% מהפוטנציאל של מוחם. קיין התפתח יפה, אולם הבל התדרדר למצב של שגעון ובחר בחיי פשע.

המשחק הוא הרפקתאת־פעולה תלת־מימדית, הלוקחת את השחקן דרך 21 משימות. בכל אחת פזורים רמזים לגבי הרקע והמידע לו תזדקקו על מנת להפוך לחזקים מבחינה פסיונית. בעיקרון, המטרה הסופית היא להציל את העולם.

מערך השליטה במשחק די פשוט - בעזרת העכבר והחיצים ניתן לכוון את זווית הראייה הנוחה ביותר, ולהניע את קיין בכיוון הרצוי ואילו מקשי ה־9 משמשים לבחירת היכולת\פריט בהם תשתמשו. המשימות מגוונות, החל בחקירת אנשים, דרך הפעלת מכונות וסריקת מערות תת־קרקעיות ומפעלים וכלה בקטעי אקשן מהירים וקטלניים.



האינטראקציה עם הסביבה יכולה להיעשות במגוון דרכים, המוסיפים עומק לחויית המשחק. כך, למשל, לחיצה על סמל התג המשטרתי תאפשר לכם להציג את התג של קיין בפני אנשים בהם נתקלתם ולעתים הדבר יוביל לתפניות בשיחה. יש גם סמל של טלפון, שמאפשר לקבל עדכוני משימה מפעם לפעם. הטלפון גם מהווה צינור חשוב דרכו מועברת אינפורמציה.



אחד הדברים המעניינים הוא ההיעדר המוחלט של טקסט. כל הדיאלוגים מדובבים והמתכנתים השתמשו בדחיסת MP3, על מנת להכניס כמות עצומה של קטעי דיבור. השחקן T-Ice, שנתן את קולו לדמותו של קיין, תרם לבדו למעלה מ־3000 שורות של דיבור.



החלק הבולט והייחודי של המשחק הם הכוחות הפסיוניים המיוחדים המאפיינים את הדמויות השונות. המשחק צפוי לספק מעל ל־80 "כוחות" המחולקים ל־8 קטגוריות. בתרגום למונחים מסורתיים יותר, מדובר ב־80 קסמים, המשוייכים ליסודות שונים של קסם. הקטגוריות כוללות מוות, דמונולוגיה (תורת השדים) אש, אשליות, מדע, סערות, שמש ואמת. קיין מתמחה בשימוש באש, אולם בכ פעם בו הוא עושה שימוש באחו הקסמים, רמת השפיות שלו יורדת מעט. בעלי כוחות פסיוניים שרמת השפיות שלהם יורדת אל מתחת לסף מסויים יתפסו את ראשם כתגובה לכאב המייסר ויהפכו לטרף קל לאויביהם.



הכוחות מוצגים באמצעות קלפים, שחבים לא מעט למשחק הפופולרי Magic: The Gathering. שחקנים אוספים כוחות ויוצרים חפיסות קלפים, שהולמים בצורה מיטבית את צרכי הקרב הספציפיים.

בעוד שקיין מייצג את קטגוריית האש, ודמות של ילד בן 10, בשם בובי, מייצג את האמת, כל אחת משאר שש הקטגוריות מקבלת ייצוג דרך הבוסים השונים עימם תתמודדו במשחק. קטגוריית המדע, למשל, זוכה לייצוג דרך דר' אייקן, מהנדס תוכנה שהשתגע וכולא אנשים במטריצות נתונים. וכן, זה מוזר, בדיוק כפי שזה נשמע.

את המשחק ניתן יהיה לשחק לבד (מצב סיפור) או במצב מרובה משתתפים. תהיינה שלוש אפשרויות. **הראשונה**: ליצור קבוצה של שחקנים שתתמודד עם השלבים ממצב הסיפור. **השנייה**: כל שחקן יבחר דמות נטולת יכולות וילחם עימה, תוך כדי איסוף חפצים, שיקנו לה כוחות מיוחדים. **השלישית**, המעניינת: תאפשר לבחור בדמות ובתחמושת מוגבלת של כוחות, ולאחר מכן לפסוע לתוך זירה ענקית ולצוד אחר השחקנים האחרים, עד שרק דמות אחת נותרת עומדת על רגליה. באתר של Sanity פורסם שכוחות נוספים צפויים להפוך לזמינים לאחר צאת המשחק והמתכנתים מקווים שתתפתח דינמיקה של מסחר מקוון בכוחות הנדירים יותר, בדומה למה שקורה עם קלפי ה־Magic.

לפי שעה, יש לנו רק את גרסת הבטא של Sanity ולצערנו נעדרים ממנה מרבית הכוחות והשלבים הצפויים להופיע בגירסה המלאה של המשחק. למרות זאת, לא צפוייה לנו המתנה מייסרת מדי - המשחק הסופי אמור לצאת לחנויות בספטמבר הקרוב.

אם מישהו מחפש אותי...







אני עושה חיים





בפארק נחשונית

שעשועי מים, חוויות על גלגלים והרפתקאות מלהיבות בעשרות מתקנים

פארק נחשונית

פארק מוטורי ושעשועי מים הגדול מסוגו במדינה

קיבוץ נחשונים (ליד ראש העין)

טל. 03-9386444

נא לתאם טלפונית מראש

BIONIC COMMANDO

ELITE FORCES

תגידו ידידי אוהבי המשחקים, לא בא לכם לעזוב טיפה את העולם התלת ממדי הטהור של משחקי הוידיאו ולחזור פעם או שתיים לעידן המשחקים הדו ממדים הקלאסיים שוב? למעשה בדרך כלל לא...

אבל הנה משחק שיגרום לכם להרים את הגיים בוי שלכם מחדש ולחזור לקלאסיקות שבאמת אף פעם לא נגמרות.

Bionic commando הוא משחק אקשן ותיק שיצא למכשירים כמו הנינטנדו והאטארי הישנים. הפעם חברת קפקום טרחה להביא אותו לגיים בוי הצבעוני ובנוסף לשפר את המשחק מכל הבחינות.

ראשית, המשחק עוסק ביחידת קומנדו של צבא ארה"ב היוצאת למשימה נגד טרוריסט מרושע המתקיף את העולם בנשק גרעיני ומאיים להרוס אותו עד תום! יחידת הקומנדו בה מדובר מחזיקה נשק סודי - ה"ביוניק קומנדו". שני חיילים, שהם חצי רובוט חצי אדם יוצאים לעצור את הטרוריסטים.

בתחילת המשחק באפשרותך לבחור בין שתי דמויות שבהן תשחק:

אחת היא אישה ביונית עם כוחות על המסוגלת לירות שרשראות, להחזיק נשק, לקפוץ, לרוץ לכסאח את כל אויביה. כנ"ל לגבי הגבר המחזיק באותם כוחות רק צורתו שונה.

השליטה במשחק פשוטה למדי, למרות שישנם כמה מצבי משחק שונים שבהם מעמיד אותך המשחק. במקרה של שלבים רגילים, השליטה מאפשרת לך לרוץ, לירות, לתקשר בעזרת מכשירים מיוחדים, וההפתעה הגדולה היא שאין באפשרותך לקפוץ אלא במקום זאת עליך לתלות שרשראות ולטפס באמצעותם את הקומות שמעל או להתנדנד כמו טרזן. עוד הפתעה נעימה וגם מרשימה במשחק היא היכולת לעבור למצב ה־sniper scope שפירושו כוונת של רובה צלפים. הכוונת מצביעה על מקום מסוים שברגע שאתה דורך עליו אליך לכוון כוונת "כאילו" תלת ממדית שבעזרתה תוכל לפוצץ אויבים ממרחק רב. השליטה בכוונת נוחה מאוד וגם התצוגה של הכוונת מרשימה, כל הכבוד קפקום. עוד מצב משחק שונה מתרחש במעברים שבין שלב לשלב, כאשר לפתע יחידת טרוריסטים מתקיפה אותך באמצע הכיף. במצב זה השליטה נהפכת לשליטה שונה בגלל שמצב המשחק מראה את הדמות מלמעלה ויוצר הרגשה תלת ממדית בכך שהמשחק מאפשר לך ללכת לאן שתרצה.

במושגים של גרפיקת גיים בוי המשחק נראה מדהים! הצבעים מעולים ומרובים, והאנימציה של הדמויות חלקה במיוחד. הדבר הכי טוב הוא הפירוט הגרפי באנימציה והסביבות, לדוגמא: כאשר אתה משחק בדמות האישה תוכל לשים לב לאנימציה המושקעת ובמיוחד לפרט הקטן של השיער המתבדר ברוח הרגלים המתנופפים כאשר אתה מתנדנד על שרשרת. במצב הכוונת המיוחדת, ניתן לראות את ההשקעה שהוכנסה במשחק. אנימצית המוות של האויבים מרשימה ותנועת הכוונת חלקה ומהירה. אולי מצב הגרפיקה היפה ביותר במשחק הוא במבט מלמעלה, שבו ניתן לראות את פיצוץ הטנקים ואת הפירוט המרשים של המשחק, בנוסף הספרייטים של הדמויות גדולים ומפורטים יותר במצב הזה. חשוב לציין כי במהלך המשחק אנחנו זוכים לצפות במעין סרטונים עומדים שבנויים מתמונות "סיליקון גרפיקס" איכותיות, מרשים מאוד.

המשחק עשיר בדיבורים מוקלטים שצצים בתחילת המשחק ובמפת השלבים. אמנם איכות הצלילים המוקלטים אינה טובה כל כך, אך עדיין זהו ניסיון יפה וצעד נוסף בפיתוח הסאונד במכשיר. האפקטים הקוליים דווקא מרשימים מאוד, במיוחד צליל הטעינה של רובה הצלפים לאחר כל ירייה. המוסיקה נחמדה גם כן ומוסיף לאווירה המותחת שכבר נמצאת במשחק.

כל חובבי האקשן והיריות יאהבו. אני משבח את נינטנדו על העבודה המדהימה שהם במשחק הזה!

המשחק: Bionic Commando
המכשיר: Gameboy Color
שיחק:עמית טישלר
השכרת משחק: באדיבות VGS

גרפיקה - 90%

יחסית לגיים בוי, המשחק נראה מדהים, גרפיקה מפורטת להפליא, אנימציה חלקה, מצבי גרפיקה מיוחדים כמו מבט מלמעלה ומצב כוונת "תלת ממדית", ובתור בונוס ישנם סרטונים "עומדים" שבנויים מתמונות סיליקון גראפיקס צבעוניות. מרשים ביותר!

צליל - 87%

אתם בטח שואלים: למה? הרי זה גיים בוי! אבל החידוש פה הוא הרבה קולות מוקלטים ואפקטים קוליים מרשימים, וגם מוזיקה יפה שמוסיפה שלאווירה המותחת של המשחק, זה למה!

רמת המשחק - 95%

שליטה מעולה בכל מצבי המשחק המגוונים. משימות מגוונות ומעניינות, גיוון בשלבים ובוסים מגניבים בסוף כל שלב, מה עוד אפשר לבקש?

אורך חיים - 80%

אולי לדעתכם 80% למשחק גיים בוי זה יותר מדי, אבל עדיין המשחק ארוך וכייפי ואני בטוח שתרצו לחזור אליו שנית. חשוב לציין שהמשחק מחולק לשתי משחקים שונים לכל דמות שתבחר! לא רע הא?

ציון כולל - 88%

למעשה משחקים כאלה זו הסיבה היחידה להזיק מכשירי גיים בוי בבית, פן ירבו! כל הכבוד נינטנדו.

באינטרנט:

www.bioniccommando.com

פריקשטיין הצ'יר

פינת השאלות שלכם!

פריקשטיין שלום,
רציתי לדעת מה ההבדל בין מצלמה רגילה למצלמה דיגיטלית?
שחר - חובב צילום מירושלים

שחר שלום,
יש מיליון הבדלים בין שני סוגי המצלמות מלבד העובדה שבסוף מקבלים תדפיס של תמונה.
הכי חשוב - אין פילם! מצלמה דיגיטלית שומרת את התמונה על־גבי דיסקט במקום על־גבי פילם. מאחר ומדובר בקובץ מחשב, ניתן לראות את התוצאה מיד, בלי לפתח את סרט הצילום. דבר נוסף, את התמונה ניתן להדפיס בבית דרך המחשב וכל מדפסת צבע.
בנוסף, יש המון הבדלים שונים. הפעם מדובר על ההבדלים בין המצלמות השונות הרגילות והדיגיטליות כאחד. האם למצלמה יש פלאש? כמה תמונות היא מסוגלת לשמור על־גב'י דיסקט אחד? מה איכות התמונה (רזולוציה ומספר צבעים)? ועוד שאלות רבות אחרות שחשובות לצלמים מקצועיים וחובבים כאחד.

שאלות שילחו אלינו בכל נושא:
פריקשטיין: ת"ד 28110 תל־אביב 61280
וגם באי־מייל: rami@freak.co.il

פיצוצים

פינת המודעות שלכם.

ציוד: מחשבים ומסופי משחק

* למכירה פלייסטיישן אוניברסאלי + 2 ידיות + 2 כרטיסי זכרון ומשחקים חדשים. אילן פרובק, טל. 09-8345090.
* למכירה דרימקאסט אוניברסאלי + 5 דיסקים + מודם. דוד אזולאי, טל. 08-8641785.
* למכירה פלייסטיישן אוניברסאלי + ג'ויסטיק רוטט + ג'ויסטיק רגיל + כרטיס זכרון + חיבורים לטלויזיה + 35 משחקים. מורדי כהן, טל. 04-8324292 או 050-810609.
* למכירה סגה סאטורן + משחקים וקלטת המרה. אפשר להחליף גם בקלטות נינטנדו־64 באריזתם. אשר פיטרמן, טל. 03-7526046 או 054-524057.
* אביזרים לפלייסטיישן בחצי המחיר! כולל אחריות. קטלוג מוצרים ניתן לראות באינטרנט: www.psx.co.il מיכאל בלושטיין, טל. 04-8703377.

משחקים

* למכירה משחקים מעולים לדרימקאסט ולנינטנדו־64. משה ישראלי, טל. 03-9615526.
* למכירה המשחקים Majesty, Spec Op II, Silver, ו־Soldier of Fortune. יוסי חלפון, 051-993155.

שונות

* **כל סדרת רומח הדרקון** "שישיית המפגשים" בעברית במצב חדש! 150 ש"ח בלבד!! אבי, טל. 050-727999.
* טכנאי מחשבים + רשתות. מבצע את כל סוגי התיקונים. פרי, טל. 050-238469.

לכבוד פיצוצים - ת"ד 28110 תל־אביב 61280
אני מעוניין לפרסם את המודעה הבאה לפי הסיווג:
(סמן ב־X)
○ ציוד ○ משחקים ○ אחר: ....
○ פי.סי. ○ סגה ○ סוני ○ נינטנדו ○ אחר: ....

נוסח המודעה המבוקש (עד 15 מילים + מס' טלפון):
....
....
....
....
שם: .... משפחה: .... טלפון: ....
האם אתה מנוי: ○ כן ○ לא גיל: ....

לא תפורסמנה מודעות של משחקים מועתקים

DINOSAUR PLANET™

באחרית ימיו של הנינטנדו 64 נראה שחברה אחת נושאת על כתפיה את מרבית האחריות למיצוי סו
של הפוטנציאל הטמון במכשיר, לפני הדעיכה הסופית שלו. החברה הזו, אם עוד לא ניחשתם, היא Rare

עם Dinosaur Planet מציגה המפתחת הבריטית משחק מסיבי, שעשוי להיות בדיוק מה שנינטנדו צריכה, לפני שהיא מוציאה את הנינטנדו־64 לגמלאות ועושה את המעבר למכשיר הדור הבא שלה, יהיה שמו אשר יהיה.

Dinosaur Planet לא רק יחייב שימוש בהרחבת ה־4MB של נינטנדו, אלא גם יגיע על גבי קלטת בנפח של 512MB. לאלה מכם ששכחו, Resident Evil 2, עם כל קטעי הוידאו שלו היה משחק נינטנדו־64 היחיד עד כה שהגיע על גבי קלטת במשקל שכזה. אומרים שנפח לא מהווה מדד לאיכותו של משחק, אבל במקרה של Rare יש להניח שהמתאם בין שני המשתנים הללו יהיה גבוה יותר.

הנוסחה של מסע למקום רחוק, בשם כוחות הטוב הנלחמים בכוחות האופל, חוזר על עצמו ב־Dinosaur Planet. הפעם שחקנים יצטרכו להילחם גם בדרכם לכוכב הדינוזאורים עצמו, לפני שיהיו מסוגלים להתחיל לפעול נגד כוחות הרשע שרוצים להשמיד את היקום. הכשרון של Rare בשילוב עלילה רחבת יריעה עם שחיקות נפלאה, אמור להעניק ל־Dinosaur Planet את אותו סגנון מיוחד של קולנוע אינטראקטיבי שחווינו ב־Jet Force Gemini.

מה מקבלים עבור תוספת הזיכרון ותוספת העלות, שללא ספק, תתלווה לכך? זוג חדש של גיבורים, בשם סייבר וקריסטל, עשרות רבות של דמויות שונות ומגוונות וכן זוג גיבורי־משנה. כל אחד מגיבורי המשנה צפוי להיות משויך לאחד הגיבורים הראשיים וניתן יהיה לחלק לו הוראות בזמן אמת ולשלוח אותו להשיב חפצים, לחפור בורות, להסיח אויבים ואפילו לשחק משחקונים, שיהוו חלק אינטגרלי בתהליך ההתקדמות במשחק. כמובן שהעוזרים הצמודים הללו לא באים בחינם - שחקנים יצטרכו לדאוג לטפל בהם ולהאכיל אותם.

קטעי מעבר דרמטיים יהיו חלק בלתי־נפרד מ־Dinosaur Planet. הרי אין דרך טובה מזו לנצל את תוספת המקום, שמספקת הקלטת הענקית. אם קטע הפתיחה בו צפינו מהווה אינדיקציה כלשהי, הרי שהמשחק צפוי להציע לשחקנים די והותר הזדמנויות בהם יוכלו להישען לאחור ולצפות בקטעי מעבר מהממים. הקטע, שמתאר התקפה על שיירה אווירית, נראה כמו משהו שנלקח מתוך סרט מדע בדיוני מאמצע שנות ה־80.

קווי הרפתקה שונים, עבור כל אחת מן הדמויות המובילות, הוא משהו שכבר ראינו בעבר במשחקיה של Rare. אנחנו מקווים שהחברה תצליח לשפר את המערכת הזו, לאור התסכול של שחקנים רבים, לאחר שהדבר הוביל במשחקים קודמים, כמו Jet Force Gemini ו־Donkey Kong 64, למחזור של השלבים השונים, במקום לתוספת הגיוון הרצויה.

העובדה שאפקטים של מזג אוויר ותחושה אמיתית של מעבר הזמן אמורים לשחק תפקיד חשוב ב־Dinosaur Planet היא ללא ספק המקור להשוואות הרבות שנעשות בין המשחק לבין Legend of Zelda: Ocarina of Time.

בכך מסתיימים הפרטים ששוחררו לעיתונות, אבל לאור ההיכרות שלנו על



Rare, ניתן להניח בוודאות כמעט גמורה שהמשחק יכיל מצב מרו
משתתפים וכן מצב שיתוף פעולה, לאור הניסיון הקודם של Rare עם
Force Gemini ו־Perfect Dark.

Dinosaur Planet צפוי להיות המשחק השאפתני ביותר של Rare
היום, מלבד אולי Conker's Bad Fur Day, עליו היא עובדת במקביל. לכן א
יכולים לצפות למעקב צמוד שלנו אחר ההתפתחות של המשחק הזה. בינת
אתם יכולים לגשת לעמודי המדיה על מנת לקבל התרשמות ויזואלית.



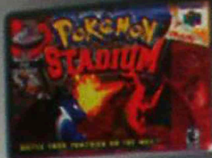
V.G.S - חנות למשחקי טלויזיה

משחקים ל- PlayStation
ול- Nintendo64 -
החל מ 99 ש"ח

Game Boy Color
Nintendo 64
Playstation
Dreamcast
אביזרים
החלפות
השכרות
הסבות

SYPHON FILTER 2





Pokemon Stadium





Crazy Taxi

Pokemon Colors

מבחר אביזרים
מדהים!!!

מעבדת תיקונים
לכל סוגי המכשירים

קופון זה מאפשר קבלת 2 השכרות חינם
לרוכש מנוי ל 10 משחקים או
1 במנוי של 5



ויג'יז - מרכז מסחרי טאגור 30 רמת אביב
פקס/טלפון: 03-7440171
http://www.vgs.co.il בקרוב
e-mail: vgs@in...

VAGRANT STORY

קרב אימתני ניטש בין אבירי חרב הארגמן לבין כת מלאנקאמפ, בעיר לה מונד. אשלי ריוט, סוכן ביחידת העילית "שוברי הסיכון", של אבירי השלום של ואלנדיה, מוצא את עצמו לכוד במרכז המהומה. לאחר מפגש אקראי עם סידני לוסטארוט, המנהיג חסר הלב של כת מלאנקאמפ, אשלי מוצא את עצמו מככב במשחק של חתול ועכבר, לחיים ולמוות ובמרכז עלילה שהיקפיה גדולים בהרבה משניהם.

רבים תיארו את Vagrant Story כ"Metal Gear Solid בימי הביניים", השוואה שהינה נכונה רק בחלקה. בעוד שיש משהו מן האווירה של Metal Gear Solid, תודות לפרספקטיבה של הסיפור, תשומת הלב לפרטים והדגש על קטעים קולנועיים, הרי שאף פעם אין כאן ממש הליכה בין הצללים או התחמקות משדה הראייה של השומרים, כמו שיש ב־Metal Gear Solid.

המשחק הינו שילוב יוצא דופן של סגנונות הפעולה, ההרפתקאות והתפקידים. הרבה מהקסם שלו טמון ברמת השליטה הגבוהה שיש בידי השחקן, תוך שהוא נע דרך קו העלילה הליניארי ברובו.

רוב המשחק מתנהל במעמקים שמתחת לעיר לה מונד ועוקב אחר המרדף של אשלי אחרי סידני, תוך שהוא נע מחדר לחדר, מחסל מפלצות ואוסף פריטים שונים להם יזדקק במהלך ההרפתקאה שלו.

בעוד שהניווט במבוכים שמתחת ללה־מונד מתרחש כולו בזמן אמת, הרי שהקרבות מתנהלים בצורה שונה לחלוטין. עם הכניסה למצב קרב, המשחק מוקפא ומופיע על המסך סימון המעטפת של כדור, שמרכזו בגופו של אשלי (מזכיר קצת את Parasite Eve). העיגול מסמן את טווח ההתקפה של הנשק הנוכחי בו אשלי עושה שימוש וניתן לתקוף אך ורק מטרות הנמצאות בתוך הטווח המסומן.

בעוד שלאויבים קטנים עשויה להיות רק מטרה בודדת שניתן לתקוף, הרי שרב הזמן ניתן לבחור להתמקד באיברים השונים, של המפלצות השונות. נתונים מפורטים של ההסתברות לפגיעה והנזק שיגרם כתוצאה מפגיעה עוזרים לשחקנים לתכנן את ההתקפות שלהם, אך לפגיעה באיבר מסויים עשויות להיות השלכות אחרות ־ לדוגמא, לפגיעה ברגליה של מפלצת יש סיכוי טוב להפחית את יכולת התנועה שלה ב־50%.



לאחר שנבחרה מטרה, זרימת הזמן ממשיכה וההתקפה מוצאת אל הפועל. הבסת ה"בוס" הראשון במשחק תזכה את אשלי ביכולת לעשות שימוש בתנועות שרשרת. אלה מאפשרים לאשלי לחבר יחדיו מספר התקפות, בזו אחר זו, כאשר כל התקפה נוספת יכולה להועיל לאשלי בדרכים נוספות, מלבד הסבת נזק לאוייב. כך לדוגמא, ניתן לשחזר נקודות קסם או כח, דרך השימוש בהתקפת שרשרת מתוזמנת היטב.

בערך באותו הזמן שאשלי לומד את תנועות השרשרת, הוא גם זוכה ביכולות הגנה חדשות, שמאפשרות לו להתגונן בצורות שונות. כאשר אשלי מותקף, לחיצה על הכפתור הנכון עשוייה למלא חזרה מחצית מן הנזק שהוא זה עתה ספג, או אפילו להדוף את הנזק לחלוטין, חזרה לעבר התוקף.

לאחר צבירת מספיק נסיון תוצג בפני השחקנים האפשרות לבחור את היכולת החדשה אותה היו רוצים ללמוד. תיאורטית ניתן היה לשרשר תנועות ולהשתמש בתנועות ההגנה המיוחדות בצורה אינסופית, אולם מד מיוחד הנקרא "מד הסיכון" מונע זאת. כל שימוש בתנועה מיוחדת גורם למד הסיכון לעלות ופירושו של דבר שהסיכוי לשרשר בהצלחה תנועות וקסמים הולך ויורד. לכן, היתרון האמיתי של התנועות המיוחדות טמון בשימוש נכון בהן, ברגעים הנכונים.

מלבד תנועות השרשרת, יש לאשלי עוד כמה "טריקים" שהוא לומד במשך הזמן. אומנויות שבירה, למשל, מאפשרות לו להקריב חלק מן הכח שלו עצמו, על מנת להסב נזק עצום ליריביו. בעוד אשלי מתקדם דרך העיר האפלה, לה מונד, אויבים רבים ישאירו אחריהם עמודים מתוך ספר הקסמים האגדי, "גרימון". כל דף מתאר קסם בודד

שנלמד בעל־פה ברגע שקוראים אותו. הקסמים מחולקים לארבע קטגוריות - התקפה, ריפוי, סטטוס ואחרים. חלק מן הקסמים, כמו "קסם הפיצוץ" או "קסם פרץ־הרעם", מאפשרים לשחקן למקם את עיגול ההתקפה בצורה שתאפשר פגיעה במספר אויבים, או מספר איברים של אוייב, בו זמנית. למרות כל האפשרויות הללו, ממשק המשחק של Vagrant Story נותר אינטואיטיבי להפליא - לחיצה על כפתור L2 מאפשרת להגיע במהירות לכל אפשרות כמעט.

Vagrant Story ממשיך לשים דגש על מתן גמישות מירבית לשחקנים, גם מחוץ למצבי הקרב, עם סדרה של תפריטים, המאפשרים להגיע לרמה גבוהה במיוחד של התאמה אישית. בנוסף למסכי ההצטיידות, הסטנדרטיים למשחקי תפקידים, Vagrant Story מאפשר לשחקנים לעצב נשקים ושריון חדשים, משל עצמם, תוך שימוש בפריטי נשק ושריון קיימים. אשלי יכול לבצע את הפעולות הללו רק בבתי חרושת מיוחדים, שפזורים לאורך המשחק וכל בית חרושת שכזה יכול לטפל אך ורק בפריטים העשויים מחומרים מסויימים. אם זה לא מספיק לכם, הרי שאשלי מסוגל גם לפרק נשקים למרכיביהם ולהשתמש במרכיבים הללו כדי לבנות נשקים חדשים, מותאמים אישית להעדפות השחקן. חובבי Final Fantasy ישמחו לשמוע, שבנוסף לכל אלה, ניתן גם לשבץ אבני־חן לתוך כלי־הנשק, כדי להעניק להם תכונות קסומות אחרות.

מומלץ!



המשחק: Vagrant Story
המכשיר: פלייסטיישן
שיחק: עופר

גרפיקה - 98%

זהו אחד המשחקים הקולנועיים היפים ביותר שיצאו עד כה והוא מצליח בקלות להתעלות על Metal Gear Solid. עם עיצוב דמויות שנעשה על־ידי אקיהיקו יושידה (הכשרון האומנותי שעמד מאחורי Final Fantasy Tactics), Vagrant Story נראה כמו עולם קומיקס תלת־ממדי, שהפיחו בו חיים. כל מודל נע בצורה חלקה, עם טקסטורות איכותיות במיוחד, שמעניקות למשחק סגנון ויזואלי ייחודי. הוסיפו לכך אפקטים מרשימים של תאורה וקסמים ו־Vagrant Story הופך לחגיגה אמיתית לעיניים.

צליל - 96%

לעושר הויזואלי הזה מתווסף פסקול מרשים נוסף מבית היוצר של היטושי סאקימוטו, אחד ממלחיני Final Fantasy Tactics, אשר מצליח להעצים עוד יותר את האווירה הקולנועית של המשחק. האפקטים הקוליים עשויים היטב ובהחלט מרשימים - שינוי מרענן מן הקולות הסינתטיים להם הורגלנו במשחקיה האחרונים של Square. רק דבר אחד חסר כאן - דיבור. למרות שבועות הטקסט, עם הקצוות המשוננים, נראות מקוריות מאוד, לא ניתן שלא לתהות עד כמה יכלו קטעי דיבור להוסיף למשחק הזה.

רמת־משחק - 97%

מערך השליטה דומה לזה שב־Metal Gear Solid - הידית האנלוגית משמשת להזזת אשלי וכפתורי L ו־R מסובבים את זית הצפייה. אשלי יכול גם להיכנס ולצאת ממצב לחימה ולשחרר את ידיו למטלות כמו הרמת קופסאות או טיפוס. ואם כבר הזכרנו את האלמנט של הרמת קופסאות, הרי שכאן המקום לציין ש־Vagrant Story ניחן בחיבה מפתיעה לפאזלים שמבוססים על הקופסאות הללו. בעוד שהם פשוטים למדי בהתחלה, הם הופכים לממזריים במיוחד בשלבים מאוחרים יותר של המשחק, כאשר מוצגים סוגים שונים של קופסאות חדשות.

אורך־חיים - 90%

הקלות בה ניתן להתמכר ולאבד את תחושת הזמן משמשת כעדות לרמת המעורבות שהעלילה מצליחה לעורר בקרב השחקנים. למרות שמדובר במשחק קצר יחסית, העומק והמורכבות של העלילה וממשק המשחק מעניקים ל־Vagrant Story אינטנסיביות שחסרה ברב המשחקים "הארוכים יותר".

ציון כולל - 96%

המרכיבים השונים של Vagrant Story חוברים יחדיו כדי ליצור חוויית משחק קולנועית, עשירה ויפהפייה. הסיפור מרתק וממש דוחף את השחקנים להמשיך הלאה.

באינטרנט:

www.squarsoft.com
http://vagrantstory.eruptor.com/mainindex.html

פרפקט דארק

סוף סוף הוא הגיע, משחק ההמשך ללהיט האדיר Goldeneye 007 יצא לחנויות בכל מקום, אבל רגע, מה הקשר בין ג'יימס בונד לגיבורת המשחק הסקסית ג'ואנה דארק?



אז למעשה לכל המאוכזבים, Perfect Dark הוא לא ממש משחק ההמשך ל־Goldeneye 007 אך אל תדאגו לא מצפה לכם אכזבה אלא הפתעה אדירה בגלל ש־Perfect Dark הוא כנראה בין המשחקים הטובים ביותר שיצאו לנינטנדו אי פעם.

אז הסיפור עוסק בסוכנת חשאית וקשוחה בשם "ג'ואנה דארק". ג'ואנה יוצאת למשימת ריגול מסוכנת לבנייני חברת Data Dyne בשביל לגלות מה החברה זוממת, במשך ההרפתקה מגלה ג'ואנה סודות אפלים של הממשלה שקשורים להפתעתנו ליצורים שאותם אנו כה מעריצים: החייזרים!.

העלילה מסתבכת כאשר ג'ואנה מנהלת מפגשים עם החייזרים ומנסה לחשוף את DATADYNE במזימתם האפלה.

אז מה הקשר ההדוק בין משחק זה לבין משחקו של המרגל הידוע ג'יימס בונד?, נתחיל מהעובדה שגם Goldeneye וגם Perfect Dark פותחו ע"י חברת הבת של נינטנדו: RARE (שיצרו גם את Donkey Kong 64 ועוד להיטים גדולים), עוד עובדה מעניינת היא ש־Perfect Dark פועל על המנוע של Goldeneye וניתן להבחין בדמיון בין המשחקים: ראשית כל, השליטה במשחק זהה לגמרי לזו שב־Goldeneye ושנית כל, הגרפיקה מאוד דומה רק שהפעם החליטה Rare לקחת את המנוע המצוין לדור הבא, זאת אומרת שהחברה שיפרה את המנוע בכל המובנים: שליטה, גרפיקה, צליל ורמת משחק. וניתן להבחין בזאת בקלות. כמו קודמו, גם המשחק הזה הוא משחק יריות תלת ממדי מרהיב ביופיו ששם אותך בנעלי הגיבור, רק שהפעם זו אישה (הי, זוזי הצידה לארה קרופט).

המשחק בנוי מכמה אופציות משחק שונות: הראשונה היא אפשרות ה"משימות" שבה ניתנות לך משימות בכל שלב בו אתה עובר עוד שתגיע לסוף המשחק. המשימות מתנהלות בזמן אמת והן משימות מעניינות שקשורות לסיפור של המשחק, השיפור המדהים במנוע המשחק ניתן לאבחנה גם בבינה המלאכותית של האויבים, הם רצים, קופצים מתגלגלים, מזעיקים עזרה ואפילו מקללים אותך על שרצחת חבר שלהם, החוכמה של האויבים מדהימה וניתן להבחין בה בעיקר בשלבים המתקדמים של המשחק. המשימות מתנהלות בהרבה מקומות שונים ומשונים כמו בניין משרדים מפואר או מעבדה תת קרקעית ואפילו סוויטה על חוף הים.

האפשרות השניה היא אולי האופציה שעשתה את Goldeneye משחק פופולארי כל־כך והיא אפשרות ה"משחק רב־משתתפים" שבו אתה יכול להזמין כמה חברים ולהילחם בהם עם רובים גדולים עד מוות. רק שהפעם המשחק משופר בצורה מדהימה, אפשרות המשחק הרב משתתפים כוללת הרבה סוגי משחק:

הראשון הוא משחק ה־CO-operative mode המאפשר לשני חברים ללכת למשימות בזמן אמת ולעבור אותם ביחד! ע"י עזרה זה לזה. האפשרות הזו משעשעת ומוסיפה המון לכיף ולגיוון שבמשחק, כך שאם נמאס לכם לשחק לבד, פשוט תזמינו חבר שיעזור לכם לעבור את כל שלבי המשחק יחד.

האפשרות השניה היא אפשרות חדשנית שנקראת counter operative mode שבה אתם וחברכם נמצאים במשימה מסוימת שניתנת לאחד השחקנים, בעוד השחקן השני משחק את האויב עצמו ומשימתו היא למנוע מהשחקן הראשון לבצע את המשימה בהצלחה. אך במקרה שהשחקן השני מת, והוא מועבר לגוף אחר ומנסה שוב לעצור את הגיבור מלבצע את המשימה. האפשרות הזו מקורית ביותר ומוסיפה עוד שעות של הנאה ומשחק משותף.

האפשרות השלישית והידועה מכולם היא אופציית ה"קרב עד מוות" שמאפשרת לך ולעוד שלושה חברים להלחם זה בזה בזירות נרחבות ולנסות לצבור ככל שיותר ניצחונות. אך החידוש הפעם הוא שבאפשרותך להוסיף כארבעה משתתפים לא־אנושיים בעלי בינה מלאכותית מפותחת, שיתרו כנגדך ונגד חבריך בקרב, כך שלא רק ארבעה אנשים מתרוצצים בזירה אלא שמונה!, ותאמינו לי שזה כיף לא רגיל, אפילו Goldeneye או Mario Party לא יתחרו בתחום









משחק הרב משתתפים כנגד Perfect Dark.

הכיף הגדול ביותר הוא לחלק את השחקנים לקבוצות שונות של זוגות, ולבדוק מי הקבוצה החזקה ביותר, חשוב לציין שאפשרות המשחק הזו אפשרית גם בתור משחק לשחקן אחד!, כך שגם אם אין לך אם מי לשחק, תוכל לצרף אליך דמות ממוחשת שתבצע את העבודה במקום.

מבחינת הגרפיקה, המשחק מדהים. הגרפיקה חדה בהרבה מזו של Goldeneye ובנויה בצורה מעולה. הטקסטורות חלקות וחדות ולא יחדלו להרשים אתכם, מה שטוב הוא שהפעם פלטת הצבעים גדולה בהרבה מזו של Goldeneye וניתן להבחין בכך בקלות. האויבים והאנשים שתפגשו במשחק בנויים ממודלים תלת ממדים מפורטים ביותר וריאליסטים להחריד. השיפור העיקרי בגרפיקה הוא למעשה האפקטים המיוחדים. בכל מקום, אבל ממש בכל מקום תמצאו אפקטים של תאורה, הצללה, ניצוצות, פיצוצים ואפילו מפות השתקפות, כך שאני בטוח שתידהמו כמוני. עוד יתרון הוא אופציית הרזולוציה הגבוהה (hi-res mode) שמתאפשרת רק בעזרת כרטיס הרחבת הזיכרון של הנינטנדו, והחשוב מכל, אם אין לכם את הכרטיס אל תקנו את המשחק משום שהוא "כמעט" דורש את הכרטיס בכל התחומים, בלי הכרטיס לא תוכלו לשחק במשחקים עם מעל לשני שחקנים ולא תהינו מאותם אופציות מדהימות שניתנות באמצעות הכרטיס אז אם עוד לא קניתם רוצו עכשיו כי זה שווה כל רגע. אבל אולי הבעיה הבולטת ביותר בגרפיקה של Perfect Dark היא בעיית ההאטה הנפוצה. כל פעם שתמצאו עצמכם עומדים בחדר מלא באפקטים של תאורה, טקסטורות מדהימות והרבה הרבה אויבהסאונד של המשחק הוא אולי ההישג המרשים ביותר בתולדות הקיום של הנינטנדו64. כל הדיבורים במשחק מוקלטים ומועברים בטקסט חי ולא כתוב, כמות הדיבורים המוקלטים פשוט מדהימה אפילו כנגד משחקי פלייסטיישן שפועלים על CD-ROM. בין הדיבורים ישנם גם כמה קללות וצרחות, והסברים שנמצאים בסרטונים הדרמטיים.

המוסיקה גם היא מוסיקה איכותית ולעיתים אפלה או מצמררת והיא ממש מצליחה להכניס את השחקן לאווירת המשחק העתידנית.

האפקטים הקוליים גם הם באותה רמה גבוהה ומצליחים להפתיע בריאליסטיות שלהם, כל הכבוד RARE עשיתם את הבלתי יאומן.

השליטה במשחק זהה כמעט לגמרי לשליטה שהכרנו ב־Goldeneye אך הפעם באפשרותך גם לתפוס ולאחוז בחפצים מסוימים או לדחוף אותם למקום אחר, ועוד אפשרות חדשה היא נהיגה על אופנועי חלל משוגים, אך בסך הכל אותה שליטה מצוינת שלא תהיה לכם בעיה להסתדר איתה.

לסיכום: Perfect Dark הוא לא משחק מומלץ, הוא משחק חובה! בין אם זה לחובבי משחקי יריות לבין אם זה חובבי משחקים מסוגים אחרים, זהו משחק איכותי ומדהים שיפתיע לטובה את כל מי שקונה אותו, שווה כל רגע.



שם המשחק: Perfect Dark
המכשיר: נינטנדו־64
נכתב ביוזמת ויג'יז
שיחק: עמית טישלר

גרפיקה - 99%

גרפיקה מדהימה בכל המובנים, טקסטורות חדות, עולמות גדולים ומלאי צבע, רזולוציה גבוהה ומלא אפקטים מדהימים, רק חבל שהמשחק מאט לפעמים.

צליל - 100%

ההישג המרשים ביותר שנעשה עד כה לנינטנדו. מלא דיאלוגים וקולות מוקלטים באיכות מצוינת ומוסיקה איכותית וטובה, גם האפקטים שייכים לדור הבא, כל הכבוד ל־Rare על ההישג.

רמת משחק - 100%

שליטה מעולה, משימות מרתקות והמון המון אפשרויות, יש כל כך הרבה סוגים של משחקונים בקלטת שפשוט לא תדעו מאיפה להתחיל, משחק ה"רב־משתתפים" פשוט מדהים וחובה לנסות אותו.

אורך חיים - 98%

יש כל כך הרבה משחקי "רב־משתתפים" וכל כך הרבה אפשרויות בהם שפשוט לא תורידו את המשחק לרגע, המלצה שלי: תזמינו כמה חברים ותשחקו, תאמינו לי זה שווה כל רגע.

ציון כולל - 99%

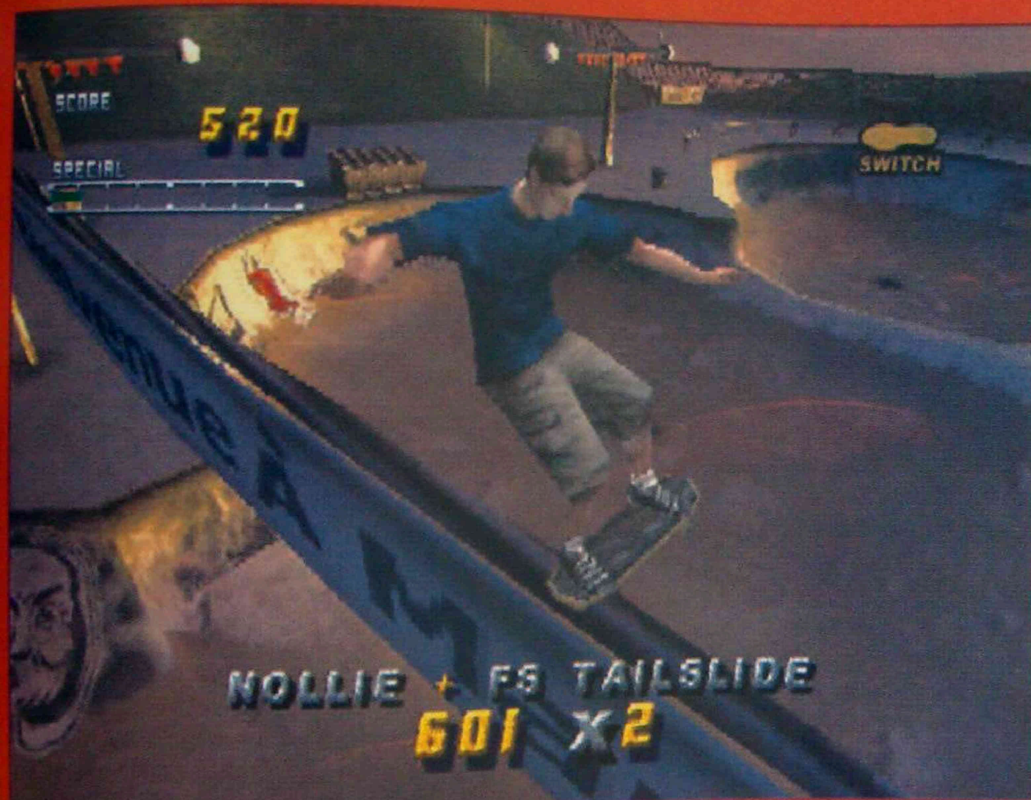
זה לדעתי משחק השנה שכל אחד מכם יכול להעריץ, הושקע פה המון וניתן להבחין בכך בקלות, המשחק כמעט מושלם, אז סוף סוף יש יורש ל־Goldeneye.

באינטרנט:

www.bioniccommando.com

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

לכל חובבי משחקי ה־extreme - חדשות טובות! אחת היא שיש ערוץ ESPN בטלויזיה (בכבלים) ושם ניתן יהיה לראות את משחקי הextreme המסורתיים. השניה היא שלטוני הוק יצא משחק המשך.



המשחק כולל עוד הרבה מסכים, אתרים להשתולל בהם; מנורות רחוב, חלונות, סלים, פחים ועוד המון דברים לקפוץ עליהם, לשבור אותם, או בקיצור - הרבה מקומות לעשות בהם מאות תרגילים משוגעים. הרעיון עצמו מוכר־ בכל מקום ישנו אתגר/אתגרים לביצוע ונקודות לצבור.

הניקוד קצת שונה מהמשחק הקודם ובכל שלב מתמקד בדבר אחר, כדאי לשים לב לחיצים על הרמפות השונות שכן התרגילים משתנים מרמפה לרמפה - דבר המבטיח שעות של ביצועים מרהיבים

החלקות על כל מיני חפצים כגון מנורות רחוב, שלטים ונפילות מכאיבות כמו שרק תוכלו למצוא כאן.

אין שינוי רציני בגרפיקה. אין עומס בפרטים על המסך מה שנותן דגש רציני על ביצועים, פה תצטרכו להפעיל לבד את הדמיון ושוב, יש הרבה מקום לכך.

דבר ששופר מהמשחק הקודם: לא לוקח 8 שניות לקום, אלא פחות ככה שזמן ההתאוששות שלכם לא יוריד מזמן התרגילים יותר ממה שצריך.

יש עוד אופציה לשליטה תוך כדי משחק והיא ייצוב השחקן לאחר עלייה לרמפה מה שממשיך תנועה ללא יותר מדי נפילות.

למי שיש שלט אנלוגי ישים לב שהמשחק מפעיל אותו עצמאית (בדומה ל־Final Fantasy 8) מומלץ בחום למי שיש שלט רוטט - שישתמש בו.

לסיכום - אם רציתם משחק להעביר אתו את שעות היום החמות של הקיץ בבית ויותר מזה, אם התלהבתם מהביצועים ב־extreme ורציתם לנסות בעצמכם בלי להיפצע - אתם מוזמנים לרוץ לקנות את המשחק הזה.

המשחק: Tony Hawk's Skateboard 2
המכשיר: פלייסטיישן
שיחק: אביעד כהן - ויג'יז

גרפיקה - 92%

גרפיקה תלת ממדית משחק מהיר אין מצב של עיכוב תנועה, עצמים ברורים שילוב של מנורות מתפוצצות, פחים עפים ניצוצות ועוד...

צליל - 87%

מוסיקה קצבית בדומה למשחק הראשון בסידרה, היפ הופ או רוק כבד מאוד מתאימה לקצב המשחק (מאוד מהיר!!) אחרי כמה וכמה נסיונות מתחיל קצת להימאס.

רמת משחק - 95%

שליטה מעולה (יש עוד כמה מהלכים ללמוד) שליטה קלה יחסית בשחקן, בדומה לקודמו קשה באימונים בהתחלה אבל הקומבינציות כל כך מרובות שכדי למצות את רובן צריך שעות רבות של משחק טוב ומהנה.

אורך חיים - 95%

ארוך מאוד. לאחר כ־5 שעות רצופות עדיין לא הרגשתי שמיציתי את כל הקומבינציות הקיימות (אפשר לומר בשקט שבצדק) בנוסף לכל התחרותיים שבכם יש אתגר לכל מי שעובר מספר מסוים של נק' מקבל קוד גישה (שמשתנה מפעם לפעם) שאתו נכנסים לאתר של חברת activision לתחרות ניקוד מטורפת־בדקתי תוצאות!

ציון כולל - 93%

מצוין, מתאים לכל בעלי הקורדינציה ולאלו שרוצים לשפר אותה, למי שאוהב אתגר ומחפש להצטיין כל הזמן. המשחק הצליח לעלות על קודמו דבר שלדעתי מדבר בעד עצמו.
לסיכום מדובר באחד ממשחקי הספורט הטובים שיצאו לפלייסטישן.

באינטרנט:

אתר רשמי של חברת אקטיוויז'ן:
www.activision.com
לכל מי שרוצה לנסות.

מגה-סאן סנטר

מרכז שפשופים ארצי למשחקי טלויזיה:

מבחר ענק של משחקים לכל המכשירים





הגה + דוושות



סגה דרימקאסט אמריקאי
1699.- ש״ח



מבחר ענק של מכוניות שלט
איכותיות של חברת NIKKO



אקדח
״טיים קרייסיס״



סגה סאטורן
+ 10 דיסקים
1499.- ש״ח



סוני פלייסטיישן
אמריקאי + 7 משחקים
1499.- ש״ח





גיים-בוי צבעוני + משחק
649.- ש״ח בלבד



נינטנדו-64
+ 2 ידיות + 3 משחקים
1499.- ש״ח

להיטים חדשים שהגיעו לחנות

פלייסטיישן

Legend of Dragoon
Alundra 2 * X-Men
Medevil 2 * Wild Arms 2
StreetFighter EX2
Fear Effect * Fatal Fury 2
Nightnare Creatures 2
Samurai Shodownn
Ace Combat 3
WWF: Smackdown
Need for Speed 5
DieHard Trilogy 2
Syphon Filter 2
Twisted Metal 2
Vigilante 8: 2

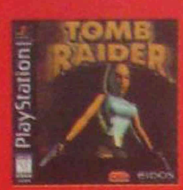
נינטנדו 64

Pokemon Stadium
Pokemon Snap
Worms Armaggedon
Perfect Dark
Exitebike 64
Tarzann * Kirby 64
WWF: Wrstlmania 2000
Resident Evil 2
Donkey Kong 64
Mario Party 2
NBA Live 2000
Turok * Toy Story 2

דרימקאסט

Toy Story 2
Virtua Tennis
Walt Disney חדש
StreetFighter: D.I.
StreetFighter vs Capcom
Striker Pro 2000 * MDK 2
Tony Hawk * Carrier
GTA 2 * Rainbow 6
Resident Evil: Veronica
Rayman 2 * NBA 2K
Dead or Alive
Nightmare Creatures 2
Crazy Taxi

מבצעים*



דיסקים לסוני
פלייסטיישן
החל מ-99 ש״ח



קלטות
לנינטנדו-64
החל מ-99 ש״ח



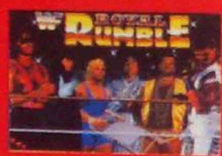
דיסקים לסגה
סאטורן
החל מ-59 ש״ח



דיסקים לסגה
מגה סי.די
החל מ-59 ש״ח



דיסקים ל-3DO
פנסוניק
החל מ-59 ש״ח



קלטות
לסופר נינטנדו
החל מ-59 ש״ח



קלטות לסגה
מגהדרייב
החל מ-99 ש״ח



קלטות לסגה
32X
החל מ-99 ש״ח



קלטות לאטארי
לינקס
החל מ-39 ש״ח

* עד גמר המלאי
* קלטות ודיסקים ספריה בלבד
* על כל קניה של מינימום 3 קלטות או דיסקים



ניד פור ספיד



דאבל אימפקט



פוקימון סטדיום

קיץ 2000: כל החנות במחירי פיצוץ!

קניון הזהב, קומה ב׳ ליד משחקי הוידאו, א.ת. חדש ראשל״צ * טל. 03-9617808

לביקור באינטרנט: www.megasoncenter.co.il



...מבחר ענק של קלפי פוקימון

אוטוטו



משחקים חדשים בפיתוח

FUTURAMA



סדרת האנימציה של מט גרוניג, פיוצ'רמה, נמצאת בדרך למשחקי איקס־בוקס ופלייסטיישן 2. למי שאינו יודע, מט גרוניג הוא האיש שהביא לעולם את משפחת סימפסון.

Myst III: Exile

הפרק השלישי בסדרת Myst נמצא בדרך. המשחק יגיע על ארבעה תקליטורים או על תקליטור DVD אבל כולו מיועד לזירת המשחקים של האינטרנט. התקליטור יכיל את המנוע של המשחק ואת הקבצים הכבדים של הגרפיקה.

www.myst3.com



Tomb Raider Chronicles

לארה קרופט חוזרת עם משחק חמישי! לצערכם הרב המשחק מתחיל בהלוויה של לארה ובהמשך מתמקד בחברים שלה ובזכרונות שהם מעלים. המשחק מתוכנן כרגע לגרסת פלייסטיישן בלבד.



Danger Girls

חוברות קומיקס רבות הפכו עם השנים לסדרות טלוויזיה, לסרטי קולנוע וכמובן למשחקי מחשב וטלוויזיה. "נערות מסוכנות" היא סדרת קומיקס יחסית חדשה המוצאת את דרכה אל הפלייסטיישן. מדובר בשלוש נשים לוחמות ואמיצות היוצאות לפעולה. אחת מהשלוש מתגלה אפילו כבוגדת... המשחק יצא לפלייסטיישן ממש בקרוב.



Capcom Vs. SNK: Millennium Fight 2000

זה צריך להיות משחק המכות הכי מלהיב של השנה. מי שיהנו ממנו יהיו בעלי הדרימקאסט. מדובר במשחק הכולל את מיטב הלוחמים של חברת קפקום וחברת SNK, שתי חברות הידועות בזכות משחקי המכות האיכותיים שלהן.

Final Fantasy XI

הידיעה הראשונה: Final Fantasy XI נמצא בפיתוח לפלייסטיישן 2.

הידיעה השניה: את המשחק אי־אפשר יהיה לקנות! המשחק ישווק בשיטה של דמי מנוי ותשלום חודשי. המנוי יעלה 500 ין, שהם כעשרים ש"ח וכל חודש של משחק יעלה 1000 ין, שהם כארבעים ש"ח. הסיבה: מדובר במשחק און־ליין אותו תשחקו דרך האינטרנט!

Army Men

בובות החיילים של חברת 3DO בדרך לפלייסטיישן 2! החברה מתכננת לפחות עוד שני משחקים למכשיר החדש של סוני.

After Dark

נכון שאנחנו אוהבים הרבה שמועות? אז שימו לב, מדובר במשחק ההמשך של Perfect Dark. החודש הוא נרשם באינטרנט. אגב, נרשם גם אתר הנושא את השם Perfect Dark 3!



Commander Keen

מי זוכר את קומנדר קין? זה היה אחד המשחקים הכי חשובים של תחילת שנות התשעים! העתקים שלו עדיין ניתן למצוא על תקליטורים של מאות משחקים חופשיים (shareware) וגם להוריד בחינם מהאינטרנט! בקרוב סדרת המשחקים צפויה לעבור הסבה ולצאת בגרסת גיים־בוי!
www.apogee1.com/keen1/index.html

Crazy Taxi 2

בעלי הדרימקאסט היכונו: Crazy Taxi 2 בדרך! עוד קצת טרוף ועוד הרבה אקשן בכבישים.

Guilty Gear X

משחק המכות המצליח ביותר ביפן עומד להגיע גם למסופי המשחק הביתיים. המדהים, שמדובר במשחק מכות דו־מימדי ולכאורה מיושן. המשחק אמור לצאת לפלייסטיישן 2 וכנראה גם לדרימקסאט. (תמונה משמאל)

Le Tour De France

אם בחודש שעבר הייתם צמודים לערוצי הספורט ודאי הבחנתם בהמון מרוצי אופניים. המרוץ החשוב מכולם הוא הטור דה־פראנס. זהו מרוץ בו הרוכבים מקיפים את צרפת ואפילו חותכים למדינות שכנות. זהו המרוץ הקשה בעולם והוא נמשך 21 יום. כל יום בקטע דרך אחר. המנצח בסוף היום זוכה בפרס "החולצה הצהובה". חברת קונאמי רכשה את הזכויות לייצר משחק המבוסס על המרוץ היוקרתי. החברה מתכננת גרסאות לכל המסופים החזקים בשוק, החל מהפלייסטיישן 2 ודרך האיקס־בוקס והדולפין.

Microsoft Train Simulator

מיקרוסופט מתכננת סימולטור רכבות חדש. המשחק מבוסס על דגמים אמיתיים של רכבות שונות כולל רכבות קיטור עתיקות.

GENESIS

סניף נתניה: הרצל 44
טל' 09-8612437 / 09-8845245
פקס. 09-8628606
סניף כפר-סבא: רוטשילד 71
טל' 09-7652331
www.videogames.co.il

הרשת המובילה לבידור ביתי ממוחשב

בג'נסיס תמצאו את מערכות המשחק המתקדמות ביותר במחירים ללא תחרות



DC + ידית
1,490- ש"ח
משחקים מ-299 ש"ח



GBC -490 ש"ח



Playstation 2
עכשיו בתצוגה



N64 + ידית
890- ש"ח



PS אוניברסלי + Dual Sh...
ידית רגילה, כ. זכרון,
משחק 1,090- ש"ח

רק אצלנו תמצאו את המשחקים החדשים ביותר למחשב ולכל סוגי מערכות המשחק



ברשותנו מבחר ענק של עזרי משחק כגון כבלים, כרטיסים, ידיות, אקדחים, הגאים וע...



אקדחים שוני...
רתע ודווש...
החל מ-190...

כבל המאפשר חיבור Dual
Shock של פלייסטיישן
למחשב -79 ש"ח





ידיות משחק, רגילות
או רוטטות, בצבעים שונים
החל מ-69 ש"ח

כרטיסי זכרון בנפחים
וצבעים שונים
החל מ-69 ש"ח



מארזים שקופים
בצבעים שונים
ל-PSX -79 ש"ח

...אים רוטטים עם דוושות
...ידיות הילוכים למכשירים
...שונים החל מ-249 ש"ח



מבצע '99 בג'נסיס - משחקי להיט למחשב במחיר מוזל של 99 ש"ח בלבד!



מבצע - מכשיר פלייסטיישן אירופאי + ידית רוטטת -.649 ש"ח

מבצעים על משחקי פלייסטיישן - משחקים החל מ- -.49 ש"ח, 2 משחקי להיט ב- -.199

מחלקת קומיקס עם החוברות החדשות ביותר של Marvel, DC, Image ואחרים



חדש! הסבת "חמקן" לפלייסטיישן - מאפשר שימוש גם במשחקים החדשים ביותר

חדש! הסבת מכשירי Dreamcast לתצורה אוניברסלית

ישר למטרה

עיתון שפוגע בול

משחקים הכי חדשים
טיפים וקודים למשחקים
חדשות מהארץ ומהעולם
תשובות לשאלות
מדורי חומרה ומכשירים
סקירת תערוכות וארועים
ועוד ועוד ועוד

מנוי על פריק

מתנה מדליקה לכל מנוי!

לכבוד פריק - ת"ד 28110 תל-אביב 61280

מצורף בזה 6 תשלומים שווים של -.44 ש"ח עבור מנוי שנתי לפריק.

שם פרטי: .... שם משפחה: .... גיל/כיתה: ....

רחוב: .... מספר: .... ישוב: .... מיקוד: .... טלפון: ....

באשראי: בעל הכרטיס: .... מסי כרטיס: .... ת"ז: .... חתימה: ....

03-6874267

להזמנות טלפוניות בימי חול עד השעה 12:00 - או בפקס. 03-2373906

פותחים את קיץ 2000

מגלשות מטאור

בריכת גלים ענקית

בריכת שחיה

בריכת הרפתקאות

מסלול אבובים מהיר

בריכת פעוטות

מסלול אבובים משפחתי

מגלשות סללום

חניה בשפע וללא תשלום

פתוח כל יום
החל מהשעה: 09:00

טל. 03-6422777



כרטיס כניסה למימדיון
ת״א תמורת 2,500
נקודות ויזה כ.א.ל

מימדיון

ת״א

פארק המים • גני יהושע